

CONCURSO
JUEGOS C-12: RESISTENCIA FINAL
JUEGOS EVIL DEAD + CAMISETA MOTO NITRO MBK
ICIAS • REVIEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MÁS VENDIDA
PlayStation
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
NÚM. 54
PlayStation Magazine
MC
975 Ptas. 5,87 €
REVIEW
CRAZY TAXI (PS2)
SKY ODYSSEY: DESAFÍO ENTRE LAS NUBES (PS2)
THE BOUNCER (PS2)
EXTERMINATION (PS2)
AM AIR ATTACK: BLADE'S REVENGE (PS2)
SUPER BOMBAD RACING (PS2)
KURI KURI MIX (PS2)
ARMY MEN: GREEN ROGUE (PS2)
MTV MUSIC GENERATOR 2 (PS2)
LOONEY TUNES: PERRO & LOBO
PANZER FRONT
LEGO ISLAND 2
ROGUE SPEAR
ARMY MEN: OMEGA SOLDIER
WDL WARJETZ
REVIEW
LOONEY TUNES: PERRO & LOBO
Contar ovejitas ya no es la mejor forma de combatir el insomnio
REPORTAJE
ALONE IN THE DARK 4
Terror en las sombras
REPORTAJE
MATT HOFFMAN'S PRO BMX
Locos por la bici
ON OFF
E F
ACME TM
SORTEO DE 20 ABONOS PARA EL FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM (FIB)
CD sólo válido en España
DEMO 54: BATMAN OF THE FUTURE (JUGABLE), TELEÑECOS: UNA AVENTURA MONSTRUOSA (JUGABLE), C-12: RESISTENCIA FINAL, ARMY MEN: AIR ATTACK 2, ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2, EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS, ISS PRO EVOLUTION 2 Y READY 2 RUMBLE ROUND 2
00054
8 414090 112772

**30 DE JUNIO DE 2001**

**Staff**
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol Garcia**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

**Maquetación electrónica**
Lluís Guillén

**Colaboradores**
Elvira Asensi, Àlex Beltrán, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Miquel Jordán, Javier Lourido, Arnau Marín, Juan Pascual Martínez, Elisabeth Masegosa, Joan Piella, Eduard Sales, Guillem Vidal.
**Fotografía:** Carles Plana

**Dirección editorial**
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

**Publicidad**
Directora comercial: **Carmen Ruíz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
**Beatriz Bonsoms**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 496 Fax: 914 170 533

**Publicidad de consumo**
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

**Suscripciones**
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

**Redacción *PlayStation Magazine***
**MC Ediciones, S.A.**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

**Filmación y fotomecánica**
**MC Ediciones**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

**Impresión**
**Printer IGSA**
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

**Distribución**
**Coedis, S.L.**
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
**Coedis Madrid:**
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

**DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.**
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

**DISTRIBUCIÓN MÉXICO:**
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

**Edita**
MC
**MC Ediciones, S.A.**
**Administración**
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63



Difusión controlada por  


# Editorial

**El trabajo dignifica. O eso es lo que reza la cultura popular. Aunque ya empezamos a dudarlo después del mes que hemos tenido. Veamos, ¿qué es lo que celebramos cada año por estas fechas? No, San Isidro no, hombre. Estamos hablando de los Premios *PlayStation Magazine*.**

Nos hace ilusión, para qué lo vamos a negar, cumplir nuestra entrega número tres. Si el mes pasado comentábamos en este espacio el crecimiento que experimenta nuestra consola y su evolución hacia la movilidad con las minipantallas, en este número no podemos dejar de escribir sobre los casi cinco años de vida con que cuenta ya *PlayStation Magazine*. No ha sido fácil llegar a ser una de las revistas más vendidas del sector, pero tampoco lo es mantenerse en los primeros puestos. Y ahí estamos. Si algo no se nos puede reprochar es nuestro esfuerzo y dedicación por hacer el trabajo de la mejor forma posible, pero este esfuerzo sería en balde si no fuera por el apoyo y colaboración que la revista ha recibido y recibe a lo largo de su existencia. Tanto los lectores como la propia industria nos ha demostrado de forma reiterada su respaldo en este versátil mundo de los videojuegos. A todos, muchas gracias una vez más.

Y, como hemos empezado mencionando el montón de trabajo que hemos tenido, seguiremos con un poquito más. La E3 se encuentra, cuando escribimos estas líneas, en plena efervescencia. Las noticias que nos llegan desde Los Ángeles de nuestro jefe de redacción son soberbias. Sony, en una macroconferencia de prensa previa a la feria, anunció el lanzamiento en EE.UU. del disco duro de PS2, de 40 MB, para noviembre de este año. El gigante de los videojuegos ha firmado varios acuerdos, uno de ellos con Cisco Systems, para desarrollar un nuevo software que facilite la conectividad a Internet de PS2. Entre otras novedades, se prevé que en octubre, la compañía saque al mercado europeo la pantalla oficial para PSone, además de un mando a distancia para DVD, que podría estar a la venta antes de otoño.

Y esto es sólo el comienzo. ■

**Mònica Bassas**




## CONTENIDOS DE PORTADA



PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

# SUMARIO

NÚMERO 54
JUNIO 2001









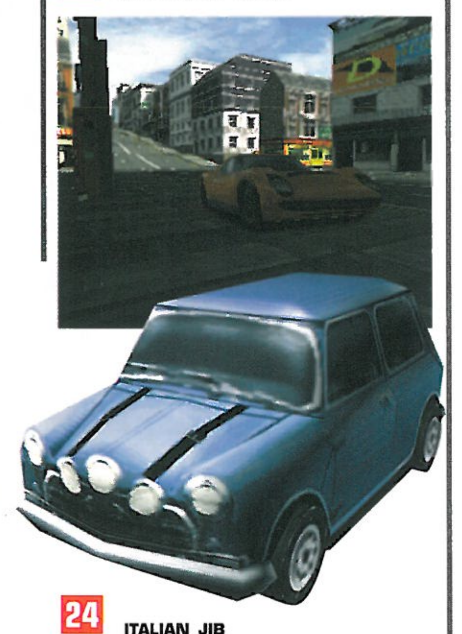


## PROYECTOPLAY






26 MOTOCROSS MANÍA



24 ITALIAN JIB

## PREVIEWS

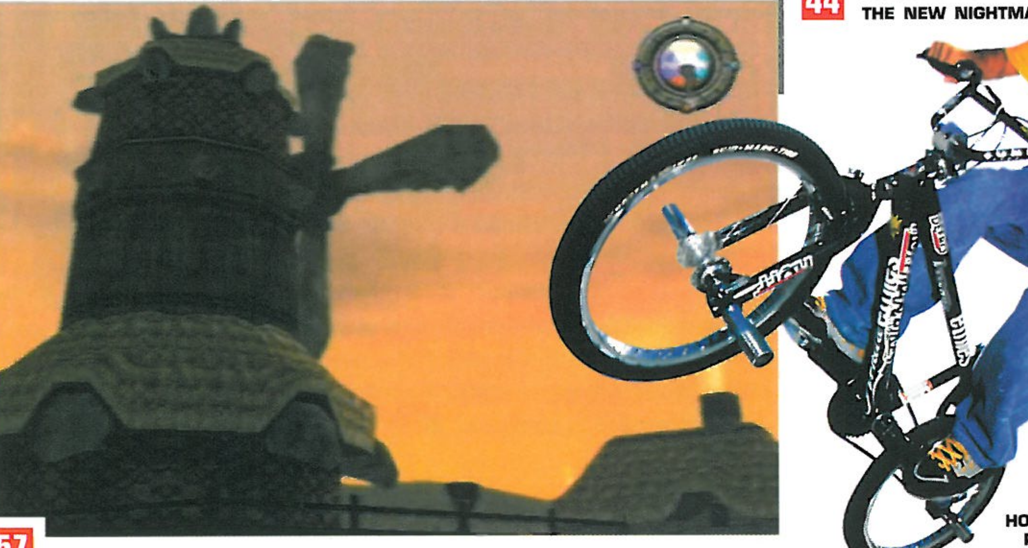





44 POWER DIGGERZ




57 GAUNTLET DARK LEGACY

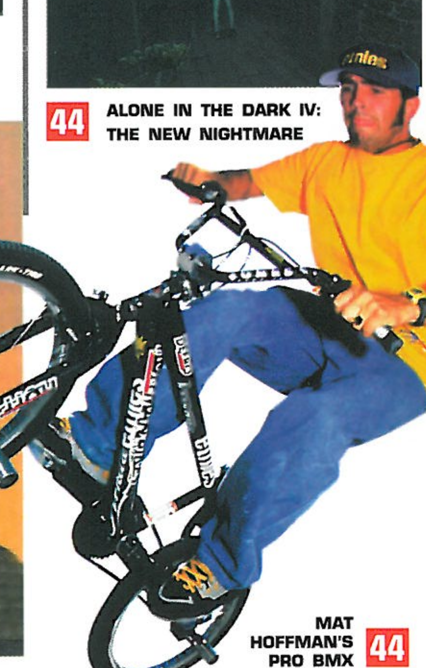


57

## REPORTAJES



44 ALONE IN THE DARK IV: THE NEW NIGHTMARE



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 44




página 038

## Reportaje *Alone in the Dark IV*

De cómo un videojuego puede ser terrorífico

## Espacio CD:

Después de la teoría, pasamos a la práctica

## REVIEWS





49 SKY ODYSSEY: DESAFÍO ENTRE LAS NUBES



90 CRAZY TAXI




53 KURI KURI MIX



VE A LA PÁGINA 103 ¡AHORA!

# LOADING

## TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION

## ESTE MES...



PLAYSTATION 3

# DONDE CABEN 2...

## PLAYSTATION3 EMPIEZA A TOMAR FORMA

**Puede que PS2 esté empezando a pillarle el ritmo a la cosa (y a arrasar en las tiendas), pero lo que de verdad va a hacer que nos volvamos majaretas es lo que esperamos de su sucesora. Y si sólo la mitad de las promesas se cumplen (lo cual vendría a igualar la proporción expectativas-realidad que alcanzamos con PS2), podemos augurarle un futuro muy brillante al mundo de los juegos.**

En primer lugar, el jefazo mayor de Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, confesó hace poco a una revista científica estadounidense que la próxima consola de la nueva generación abarcaría correo electrónico, compras *on line* y el resto de lindezas de banda ancha que ya nos prometía la PS2.

Las noticias más frescas hablan de dos componentes que nos dan una idea clara de lo que va a ser la potencia de procesamiento de la PS3. Estos elementos del software futuro (se rumorea que ya se están dando los últimos retoques a ambos componentes) conformarán el Emotion Engine y el sintetizador gráfico (GS) de la PS3. En pocas palabras, ahora ya tenemos una idea de lo que se esconderá bajo el capó de la nueva consola y la potencia que tendrá.

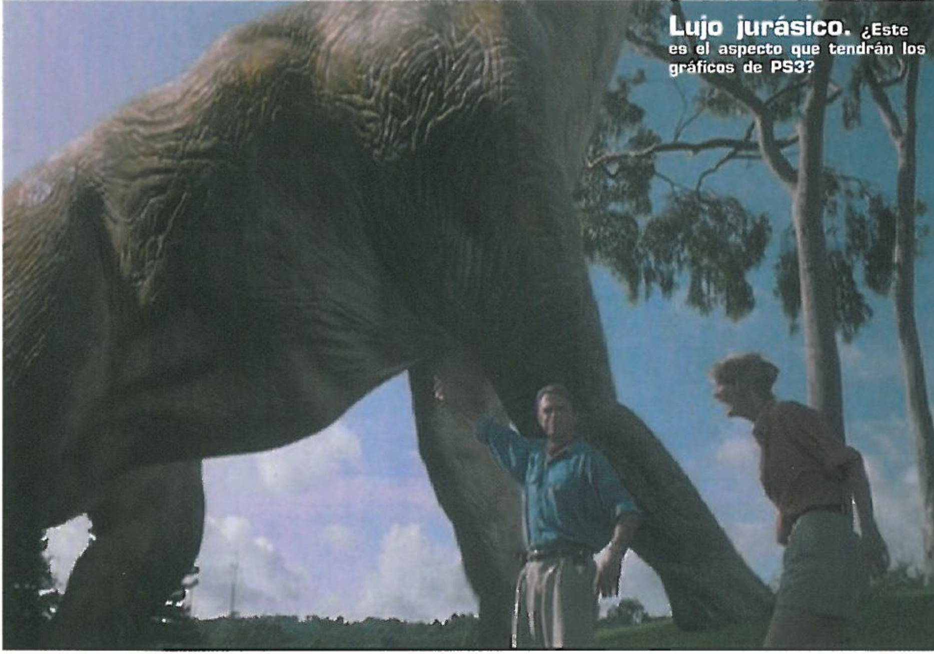
En principio, Sony anunció que el GScube (la base del Emotion Engine 2) tendría que estar listo en 2002. El prototipo, del que se encarga Criterion Studios, se basa en 16 PS2 unidas entre sí, y debería dotar a la PS3 con cerca de diez veces la potencia de PlayStation2 (echa un vistazo a *Igualito que en la tele* para enterarte de más detalles).

La segunda parte del rompecabezas de la PS3 se descubrió en la International Solid State Circuits Conference en San Francisco. Además de la charla técnica sobre transferencia de datos, cable y placas de sonido, Simplex Solutions (diseñador del sintetizador gráfico utilizado en PS2) reveló los detalles de lo que será el chip de gráficos de PS3. El nuevo GS, que los expertos no han tardado en apodar GS3, se ha grabado sobre una placa de silicio empleando un haz de luz de sólo 1'8 micras de ancho (es decir, 600 veces más delgado que un cabello humano).

¿Que por qué es importante? Bueno, cuanto más delgado sea el haz de luz, mayor número de circuitos pueden incorporarse (en este

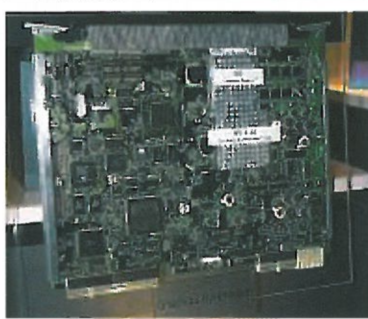


**Será así de grande.** Ken Kutaragi, el jefe de Sony, nos ha esbozado algunos planes acerca de la PS3



**Lujo jurásico.** ¿Este es el aspecto que tendrán los gráficos de PS3?



**El cubo mágico.** Este cacho de tecnología será el motor de PS3. No pongas esa cara, que para entonces será mucho más

FOTO CORTESÍA DE EDGE MAGAZINE

caso 287'5 millones de circuitos) y ,por tanto, mayor potencia tendrá el chip final. También cabe destacar que se han incluido 256 MB de SDRAM en el GS3, es decir, ocho veces la cantidad presente en el GS de PS2. Dado que la RAM es el factor más importante a la hora de limitar la velocidad y el detalle de los gráficos, PlayStation3 podrá ofrecernos juegos mucho más sugerentes que la PlayStation2. Aunque, en teoría, el GS de PS2 podía mover 75 millones de polígonos en la pantalla de tu televisor, en la práctica será esta cantidad adicional de RAM la que permita acercarnos a esta colosal cifra.

La combinación de estos dos increíbles avances técnicos supondrá un salto mucho más importante que el que se realizó al pasar de PS1 a PS2. Como consola de juegos, la PS3 será una bestia impresionante que contará con una calidad gráfica cuasi cinematográfica y unas capacidades de programación inconmensurables.

Como sistema de entretenimiento en casa, puede que incluso ofrezca una cartelera de películas a disposición del usuario, compras desde casa y servicios bancarios.

Sin embargo, la pieza final del rompecabezas PS3 y la que se encargará de llevar a cabo estas predicciones (la tecnología de banda ancha) queda aún muy lejos del alcance de los poderes de Sony. La banda ancha (conexiones de datos a alta velocidad mediante una red) se ha ido extendiendo con pasmosa lentitud en ciertos países europeos. De hecho, es muy posible que, para cuando llegue a todos los hogares, la PS2 esté compitiendo ya contra la PS3.

Como si no bastara para hacernos la boca agua, se han filtrado rumores que hablan de unas negociaciones de Sony con IBM y Toshiba que podrían significar la creación de un solo chip tan poderoso que equivaldría al superordenador de IBM llamado Deep Blue (el mismo que venció al invencible campeón mundial de ajedrez Gary Kasparov). Aunque Sony sigue sin soltar prenda sobre si el chip terminará formando parte de la PS3, nos vamos haciendo una idea de hacia dónde nos dirigimos. Y seguro que hacia algo bueno, porque aunque no sean exactamente igual que *Parque jurásico*, los juegos de la era PS3 seguro que harán que más de uno se vuelva majareta. Y eso es lo que nos preocupa. ■

## IGUALITO QUE EN LA TELE

**El GSCube, que se convertirá en el Emotion Engine de la PS3, nos ofrece una idea aproximada de cómo será el tipo de juegos que acompañarán a la PS3.**

Este componente es capaz de renderizar en tiempo real imágenes generadas por ordenador. ¿Que qué significa eso? Pues que los juegos no sólo serán igual que las pelis, sino que también utilizarán la misma tecnología. Por esta regla de tres, cuando la licencia de *Jurassic Park 3* esté disponible, no tendrás que conformarte con jugar con una versión aproximada de los dinosaurios que ves en la gran pantalla: podrás hacer estragos y arrancar alguna que otra cabeza con los mismísimos lagartos grandullones de la peli. Pero la pregunta que flota en nuestras mentes es la siguiente: ¿será alguien capaz de programar juegos tan potentes? Habrá que esperar para conocer la respuesta... ■

**¡Quita bicho!** Será casi igualito que tener un dinosaurio de carne y hueso en la sala de estar. Bueno, sólo casi...

## OFF THE RECORD

• **Videojuegos contra el dolor.** Según una nota publicada recientemente en *Ciberp@is* que recoge los resultados de un estudio publicado en la revista *Journal of Pain*, los videojuegos pueden ayudar a aliviar el dolor en algunos casos. El estudio se hizo sobre una muestra de 63 estudiantes de la ciudad de Pensilvania (EE.UU.), a los que se les sometió a tres pruebas distintas. La primera consistió en una carrera de diez minutos en la que tanto hombres como mujeres notaron un alivio del dolor. La segunda se basaba en una carrera no competitiva: el alivio de dolor sólo fue apreciado por las mujeres. La tercera y última prueba constaba de una competición con un videojuego de carreras que sólo alivió el dolor a los hombres. El responsable del estudio, Wendy Sternberg, presentó conclusiones tan contundentes como «para mitigar el dolor, los hombres necesitan competir, mientras que las mujeres precisan hacer ejercicio», algo que ya le han rebatido desde algunas universidades, objetando que las pruebas no disponían del tiempo necesario para llegar a ese tipo de conclusiones.

• ***Commandos 2* ya tiene web oficial.** Cuando los desarrolladores españoles de Pyro Studios ultiman los detalles finales de *Commandos 2*, Eidos Interactive, la editora del título, ha inaugurado la página oficial del juego. En ella, puedes acceder a ocho secciones para conocer detalles de los protagonistas, vehículos y misiones. La versión para PC se prevé que salga en junio, mientras que para PlayStation2 tendremos que esperar hasta después del verano. Lo encontraréis en www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/main.html

• **El *kit* de desarrollo doméstico PS2Linux bate récord de ventas.** El pasado 10 de mayo se puso a la venta el *kit* de desarrollo PS2Linux, que permite a quien tenga conocimientos de este sistema operativo, diseñar demos y juegos de PS2 en casa. Según informaciones de la compañía japonesa recogidas por Meristation, los 2.000 *kits* que se pusieron a la venta fueron reservados en ocho minutos a través de la tienda en Internet de Sony. Las reservas serán atendidas a partir de junio. Por el momento, no hay confirmación de un posible lanzamiento europeo de este sistema de desarrollo, aunque no hay que descartarlo. A poner velitas para que así sea.

• **Sierra Studios desarrollará *El Señor de los Anillos*.** Vivendi Universal ha conseguido la licencia exclusiva para crear juegos basados en las famosas novelas de Tolkien *El Hobbit* y la trilogía *El Señor de los Anillos*. Sierra Studios, perteneciente a Vivendi, será la encargada de crearlos. El acuerdo prevé el lanzamiento de varios juegos basados en estas novelas, que no en las películas, durante ocho años para todas las plataformas importantes. Ésta es una de las licencias actuales más golosas para la industria del videojuego debido, en gran parte, a las versiones cinematográficas de los tres libros de *El Señor de los Anillos* que se estrenarán en los próximos tres años y que han levantado una expectación sin precedentes en Internet. Eso sin hablar de los más de 100 millones de ejemplares que se han vendido de estas novelas —traducidas a 26 idiomas— desde su publicación.

THE GETAWAY

# CON LAS MANOS EN LA MASA

## SONRÍE: QUIZÁS AÚN PUEDAS PROBAR EL MEJOR JUEGO PARA PS1 QUE NO LLEGÓ A COMPLETARSE

**Puede que la versión para PS1 de *The Getaway*, el juego de conducción de Sony basado en misiones para PS2, llegue a salir a la luz, aunque sólo sea como extra en la versión final para PS2... o para nuestro disco de demos *PSMag*.**

Team Soho, el equipo de desarrollo de Sony que se encarga del juego, afirma que la versión para PS1 es tan buena que podría echar a volar por cuenta propia muy pronto. Según el jefe de diseño, Sam Coates, el equipo «tal vez esconda el prototipo para PS1 en algún lugar del DVD para PS2».

El director del juego, Brendan McNamara, aporta más detalles sobre el juego, cuya existencia reveló en exclusiva *PSMag* en el número 52. «Teníamos un juego para PS1 muy bueno entre manos antes de que decidiéramos pasarlo a PS2», cuenta. «La idea surgió hace un par de años. Teníamos experiencia en juegos de carreras gracias a títulos como *Porsche Challenge* y *Rapid Racer*, y el equipo tenía ganas de hacer otro. Tardamos un poco en centrarnos en el proyecto, porque al principio habíamos pensado en carreras de Minis, pero la cosa despegó de verdad cuando optamos por diseñar un juego protagonizado por el chófer de una banda de ladrones de joyas.»

«El juego se centraba en la conducción. No había secciones que recorrer a pie», añade Coates. «El nivel de Londres era uno de los cinco niveles y el mapa cubría solamente entre el 10 y el 20% del área que ocupa ahora».

*PSMag* está poniendo toda la carne en el asador para conseguir este nivel extraviado para nuestro disco de demos. En cuanto a la fecha de lanzamiento y a las posibilidades para PS2, pronto te traeremos más noticias frescas. ■







**Piérdete.** Conseguimos agenciarnos estas fantásticas capturas de *The Getaway* para PS1 de una caja fuerte llena de polvo en los Soho Studios




**Compruébalo.** Estas capturas demuestran que la versión para PS1 de *The Getaway* no se quedó tirada del todo en la cuneta

# LA IMPACIENCIA NIPONA

**Está claro que los japoneses, además de ser los más *otakus* del mundo, son impacientes y ansiosos. Tampoco deben darle demasiada importancia a las horas de sueño; de lo contrario no nos explicamos que alguien se levante a las cinco de la madrugada para hacer cola y ser de los primeros en comprarse un videojuego. Claro que un sacrificio así no se hace por un juego cualquiera y *Gran Turismo 3* no debe serlo. Su lanzamiento en el país nipón el sábado (¡encima!) 28 de abril despertó (literalmente) gran expectación social. Tras las largas colas que miles de japoneses guardaron durante las horas y días previos al lanzamiento de PlayStation2, esta espera debió parecerles pan comido a los que repitieron experiencia. Según Sony, a las 05.30 horas ya se registraron en algunos lugares filas de personas que aguardaban ante establecimientos especializados la apertura de sus puertas (a las 09.00 horas). El famoso título de carreras se estrenará para PlayStation2 en España este verano. Esperemos que haya suficientes unidades como para tener que evitarnos el desagradable madrugón.** ■




PERIFÉRICOS

# PRONTO EN TUS PANTALLAS

## SONY PODRÍA LANZAR LA MINIPANTALLA PARA PSONE ESTE VERANO

**El éxito de las minipantallas para PSone, tal y como te contábamos en el número anterior, podría obligar a Sony a adelantar sus planes para lanzar su propio minimonitor.**

En vista de que las pantallas de los distintos distribuidores empiezan a inundar las tiendas, estamos seguros de que Sony aprovechará la ocasión y llevará su propia versión a las tiendas antes de las próximas Navidades.

Sony Europa se niega a hablar sobre el proyecto ni a confirmar nada de nada (posiblemente, se estén guardando, algún as en la manga para sacárselo en la E3, que transcurría al cierre de esta edición), pero confiamos en un posible lanzamiento por nuestras tierras para el verano.

Otro rumor que corre como la pólvora por Japón (y que de nuevo Sony niega) es que esta compañía planea fabricar un modelo de PSone con pantalla incorporada para lanzarla las próximas Navidades. Mientras tanto, Wild Things está a punto de presentar un sintonizador de TV y un adaptador de CD para coches que complementen su pantalla.

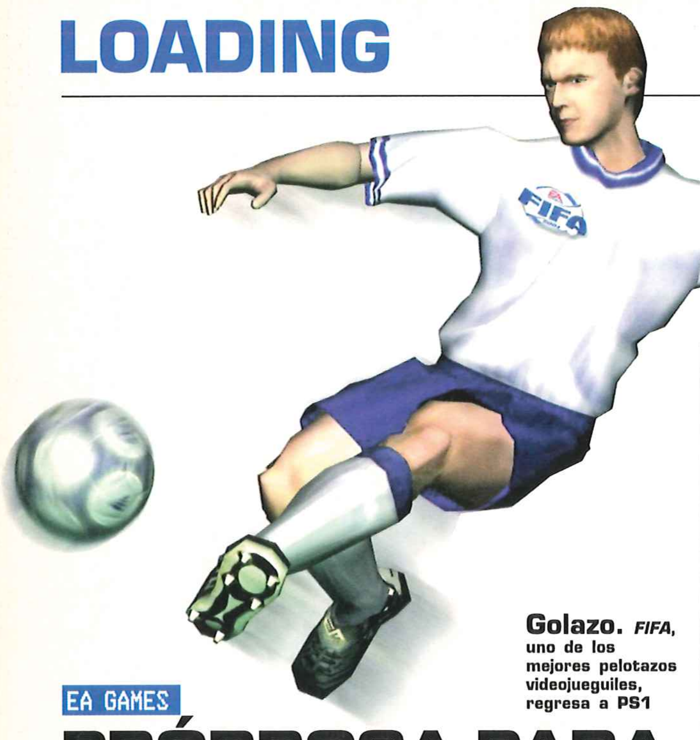
Como siempre, tendremos las orejas bien abiertas y te iremos contando todo lo que llegue hasta ellas. ■






**Miniaturización.** La pantalla de Wild Things fue la primera en visitar el universo de accesorios para PSone


Gift
El Regalo de las Estrellas
PlayStation 2
Gift
cryo
Aventura y acción sin fin.
Unas animaciones para no parar de reir.
Un revolucionario juego de plataformas.
Lanzamiento Junio 2001
PC
GAME BOY COLOR
PlayStation®2
© 2001. CRYO. Desarrollado por EKO y CRYO. Todos los derechos reservados.
DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne.
C/ Arboleda, 14.
28031 Madrid.
Tel.: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53
cryo



**Golazo.** *FIFA*, uno de los mejores pelotazos videojueguiles, regresa a PS1

EA GAMES

# PRÓRROGA PARA *FIFA* EN PS1

## ES SPORTS ANUNCIA VERSIONES PARA 2002 DE *FIFA* Y *MADDEN*

**Contrariamente a lo que anunció, EA Sports ha decidido finalmente no apartar su increíble serie *FIFA* de la historia de PlayStation1. Tanto *FIFA 2002* como *Madden 2002* aparecerán en PS1 antes de finales de año.**

Los juegos *FIFA* conforman la serie más vendida en PlayStation y muchas personas —entre las que nos incluimos— se quedaron de piedra cuando EA anunció que la versión de 2001 sería la última en visitar la pequeña caja gris.

Sin embargo, puesto que la consola original de Sony sigue vendiendo más unidades que PS2 y dado que *FIFA 2001* alcanzó puestos envidiables en la lista de éxitos de las Navidades, la compañía ha decidido ponerse manos a la obra con una nueva versión que debería salir al mercado en noviembre, justo a tiempo para cortar el bacalao en la temporada navideña, igual que ha hecho el resto de títulos *FIFA* desde que empezó la era PSX.

Otro clásico de EA Sports que ha decidido hacer caso omiso de los rumores acerca de su jubilación es *Madden*, el rey de los *quarterbacks* y las pelotas amelonadas. Está previsto que el título de fútbol americano aterrice en las tiendas de Estados Unidos este verano, de modo que posiblemente tendremos que esperar hasta que pase el calor para que llegue a nuestras manos.

Dado que parece que por fin EA ha entrado en razón y está dispuesta a continuar apoyando a nuestra invencible consola, no tendrá que llover mucho antes de que otras compañías de software anuncien noticias similares. Para enterarte de todos los detalles, no te pierdas esta sección. ■




**Un buen partido.** Está previsto que el lanzamiento para PS1 del genial juego de fútbol americano *Madden 2002* sea a finales de verano



PRISIONER OF WAR

# ¿JUEGAS O COMPONES?

## LA BANDA SONORA DEL JUEGO EVOLUCIONA DEPENDIENDO DEL RITMO DE LA ACCIÓN

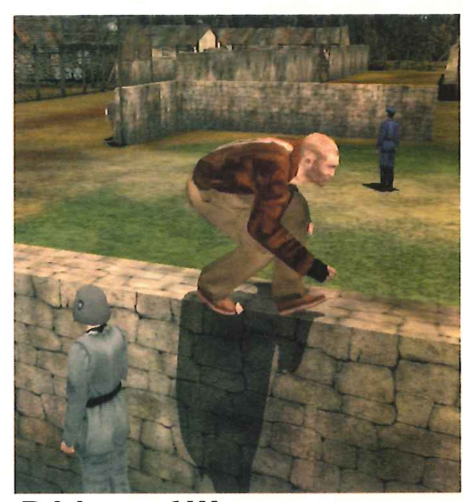
**Parece que Codemasters se ha empeñado en incentivar, explotar y mejorar al máximo el talento musical y el oído de los jugadores. A este paso, su siguiente proyecto será montar un Conservatorio de Música Virtual.**

Si en *MTV Music Generator 2* te proporcionan las herramientas necesarias para que compongas temas, en *Prisioner of War*, Codemasters te promete «la mejor banda sonora de la historia de los videojuegos». Wide Games, que está desarrollando el título para PS2, PC y otras plataformas de nueva generación, se ha marcado como objetivo cambiar la percepción y las expectativas de los jugadores sobre la música en los juegos. Wide Sounds, su división de audio, está utilizando innovadoras técnicas para crear una banda sonora dinámica e interactiva para *Prisioner of War*. La melodía, el *tempo* y el estilo de la partitura evolucionarán al ritmo del usuario, dependiendo de cómo juegue.

En PC, la banda sonora del juego será un exponente de cómo las tecnologías universales como Microsoft's DirectMusic pueden explotarse al máximo. Más impresionante incluso es el motor de sonido que Wide Sounds ha creado para emular el efecto en PlayStation2, al conseguir que el audio de *Prisioner of War* se adapte al impredecible progreso del jugador durante la partida. El equipo de Wide Sounds, que incluye a un compositor con experiencia en bandas sonoras para el cine, cree que la música en los videojuegos es una poderosa herramienta emocional y dramática y que tiene la misma importancia que en el cine. La banda sonora de una película está perfectamente sincronizada con la acción porque ésta ya está fijada de forma lineal. Antes del desarrollo del sistema de adaptación de Wide Sounds para *Prisioner of Wars*, hacer lo mismo en un videojuego era imposible.

Según Jim McMorrow, productor del título, «Wide Sounds y Wide Games han ideado algo que produce un efecto atmosférico increíble. La banda sonora iguala la tensión que se siente al jugar a *Prisioner of War*. Aún más impresionante resulta cómo la banda sonora evoluciona dependiendo del ritmo de la acción, mezclando diferentes piezas para reflejar los progresos del jugador»

*Prisioner of War*, que se publicará el próximo invierno, se desarrolla durante la II Guerra Mundial y refleja la intriga, el peligro y el heroísmo de los intentos de fuga de prisioneros del bando aliado de los campos de prisioneros de guerra, incluido Colditz, la prisión de máxima seguridad de los alemanes. Se trata de una aventura de acción en tercera persona en la que valentía, astucia y sigilo te asegurarán el éxito. ■



***Prisioner of War*** recoge el testigo de peliculones sobre la II Guerra Mundial, como *La Gran Evasión*

MANAGER DE LIGA PARA PS2

# DE PROFESIÓN, ENTRENADOR

## CODEMASTERS SUPRIMIRÁ LOS TIEMPOS DE CARGA



**uando apenas han pasado dos meses del lanzamiento de *Manager de Liga 2001* para PSone (9/10 en *PSMag* 52), Codemasters ha anunciado que ya está trabajando en la versión para PlayStation2. Tras el éxito cosechado por *MDL 2001*, el mejor juego de gestión futbolística jamás creado para PlayStation, Codemasters quiere repetir la jugada con *Manager de Liga 2002* para la negra de Sony.**

El título se publicará en el primer trimestre del año que viene y, lejos de tratarse de una conversión de un título de PC cargado de textos, continuará con la buena reputación de sus predecesores de ser el único juego de gestión de fútbol desarrollado específicamente para jugadores de consolas. Codemasters contará de nuevo con la licencia oficial de la LFP y se ha comprometido a desarrollar versiones exclusivas para cada uno de los principales territorios europeos. Por supuesto, la Liga Española 2001/2002 estará incluida.

Según la compañía, *MDL 2002* será el único juego de gestión de PS2 que permita a los usuarios analizar las incidencias del juego, realizar cambios tácticos y sustituciones en cualquier momento —incluso en medio de un partido—, gritando instrucciones desde la banda. «También estamos diseñándolo para que sea estimulante visual e intelectualmente», ha anunciado Simon Prytherch, productor de la serie *MDL*, quien añadió que «los jugadores de PS2 quieren un software que utilice la potencia de su consola y capture toda la emoción y la atmósfera de dirigir un club de fútbol».

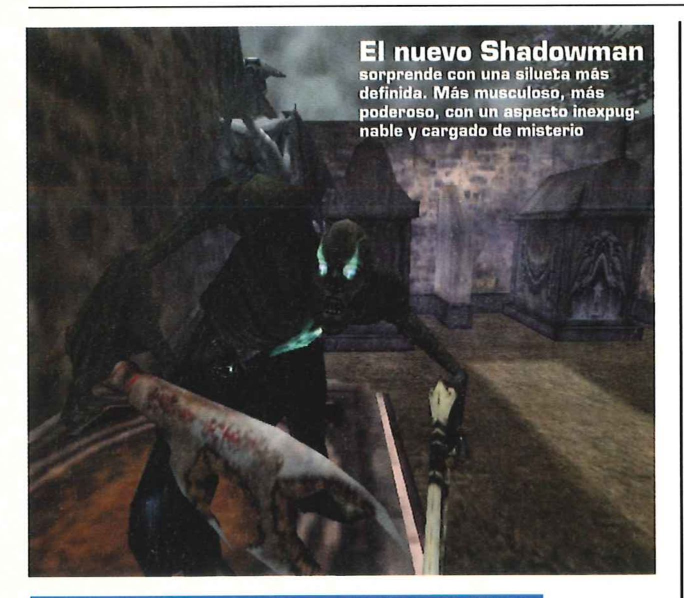
Los partidos en *MDL 2002* contarán con una IA muy mejorada respecto a los dos juegos anteriores de PSone, detalladas animaciones y un elaborado análisis después de cada encuentro. También incluirá repeticiones de las mejores jugadas.

El programa proporciona una experiencia de juego en la que el usuario podrá tomar sus decisiones sobre el equipo y los jugadores dependiendo de cómo estén jugando. Al igual que un verdadero entrenador, se requiere una rápida capacidad de decisión para reaccionar ante los acontecimientos de un partido. La jugabilidad resultará muy fluida gracias a la inmediatez de la información disponible. Haciendo uso de la capacidad de memoria de PS2, Codemasters pretende eliminar virtualmente todos los tiempos de carga del juego. ¿Se convertirá *MDL 2002* en el mejor juego de gestión para PS2? ¿Continuará Cúper entrenando al Valencia? ¿Veremos algún día sonreír a Vicente del Bosque? ¿Librará Cantarero al Atlético de Madrid del *infierno*? ¿Será Rexach el nuevo Cruyff del Barça? Oh, qué desasosiego, qué angustia interior ante la imposibilidad de contestar tamañas incógnitas. Sólo nos queda esperar; el fútbol es así. ■




## LOS TÍTULOS DE SQUARE VUELVEN A SONY

**Square y Sony Computer Entertainment Europa han alcanzado un acuerdo por el cual Sony distribuirá y venderá los títulos de Square *The Bouncer* y *Final Fantasy X*, ambos para PlayStation2, en Europa y el resto de territorios PAL. *The Bouncer* se publicará a principios de este verano (véase *review* en la página 50) y el primer título para la negra de Sony de la famosa saga de rol a mediados del año que viene. Ambos se lanzarán traducidos a los cinco idiomas más hablados en el Viejo Continente, por lo que es de suponer que una de las versiones será en castellano. Este acuerdo es, de momento, la última estación del movido viaje por distintas compañías que en el último año han dado los títulos de Square para su distribución. Como recordaréis, *FF VII*, *FF VIII* y otros títulos contemporáneos de Square fueron distribuidos por Sony, que introdujo la saga en España. Más tarde, Acclaim se hizo con la publicación y venta en nuestro país de los juegos de los estudios nipones. Lanzó *Parasite Eve II* y anunció la publicación de *Final Fantasy IX*, de cuya distribución, finalmente, se encargó Infogrames. Ahora los títulos de Square vuelven a sus orígenes.** ■




SEGUNDAS PARTES ¿NUNCA FUERON BUENAS?

# EL REGRESO DEL HOMBRE DE LAS SOMBRAS

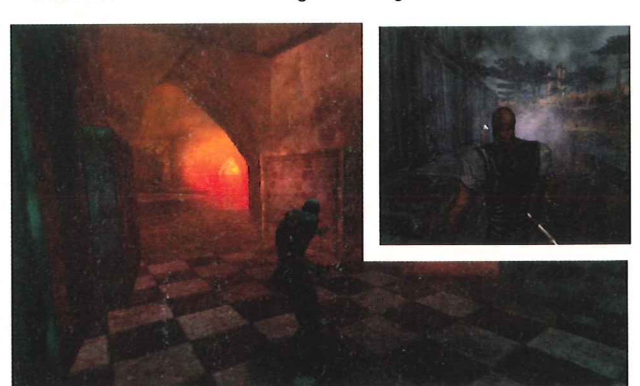
## *SHADOWMAN 2* VERÁ LA LUZ EN PS2 EL PRÓXIMO SEPTIEMBRE

**Desde el más profundo abismo, vuelven Mike Le Roi y Shadowman en una épica aventura: *Shadowman 2: The Second Coming*. Su misión es salvar al mundo del siniestro plan de las fuerzas del mal y derrotar a su líder, Asmadoeus. Para ello contarán con la ayuda de un nuevo protagonista, Thomas Deacon, un expolicía de Nueva York autoproclamado cazador de demonios.**

Enlazando con el final de la primera parte, *Shadowman 2* propone un guión apocalíptico cargado de referencias bíblicas, explicaciones del lado de los muertos y siniestros detalles. Mike Le Roi y Shadowman vuelven con una nueva y sorprendente imagen, aprovechando todo el potencial que ofrece PlayStation2.

Nuevas armas, nuevos personajes, recreación de ambientes reales, una mayor IA de los enemigos y una increíble jugabilidad reforzada con un desarrollo de juego más lineal, son algunas de las novedades del nuevo Shadowman. Gráficamente, el título aprovecha todo el potencial de la negra de Sony para crear una atmósfera cargada de misterio y donde todo es posible.

Shadowman vuelve a finales de agosto. Protege tu alma. ■



**Como en la primera parte,** ***Shadowman 2: The Second Coming*** **se desarrolla en una atmósfera cargada de misterio donde todo es posible**

IMPORTANTES GRUPOS COLABORAN EN *MTV MUSIC GENERATOR 2*

# SÓLO PARA TUS OÍDOS

## *MTV MUSIC GENERATOR 2*, UN ESTUDIO PORTÁTIL PERFECTO PARA ASPIRANTES A MÚSICO

**MTV Music Generator 2*, el software de creación musical para PlayStation2 que Codemasters tiene previsto lanzar a finales de mayo, contará con el talento de David Morales, uno de los DJ y *remixers* más solicitados de la escena musical, que encabezará la edición europea del juego.**





Morales estará acompañado por una importante selección de artistas musicales que han creado temas utilizando exclusivamente el potente software de *MTV Music Generator 2*. Según Codemasters, los artistas que han confirmado su participación son: Gorillaz, Apollo 440, Cassandra Fox, Bentley Rhythm Ace, Dano, Funkmaster Flex, Halo Varga, Tony Hewitt y Zombie Nation.

Gorillaz, surgidos de la colaboración entre Damon Albarn, de Blur, y el músico de culto Jaime Hewlett, son una de las firmas más significativas de *MTV*. El grupo está cosechando un gran éxito de público y crítica. Para *MTV Music Generator 2* han creado un tema original llamado *Dub Dumb* que podrá ser remezclado por los usuarios. Además. El videoclip de su último éxito, *Clint Eastwood*, aparecerá de forma especial en el juego.

Morales presenta el software en una secuencia de vídeo inicial filmado en los famosos MTV Studios de Nueva York y que se utilizará en la publicidad y el *packaging* del juego. El DJ ha comentado que «siempre he sido un fan del *Music 2000* de PSX antes de que Codemasters contactara conmigo con motivo de la versión para PS2. En realidad, mi hijo de 14 años me lo quitó hace algún tiempo y ha estado jugando desde entonces» y añadió que «hay algo muy especial en la edición de PS2; el sonido que genera la consola es perfecto y se está convirtiendo en mi estudio de grabación portátil. Es genial poder trabajar con esta herramienta tan potente y creativa en una consola.» Para el director de márketing internacional de Codemasters, Mike Hayes, «contar con David Morales es perfecto para nosotros. Su fama en los circuitos de clubes internacionales y su aclamado trabajo de estudio personifican las aspiraciones de los usuarios de este programa. Además, la mezcla de grandes nombres y artistas revelación que hemos conseguido abarca un amplio abanico de estilos musicales que estarán presentes en el software».

Por otra parte, Codemasters ha confirmado que producirá una unidad USB para *MTV Music Generator 2* que permitirá a los aspirantes a compositores incluir y editar sus propios sonidos en un tema musical. Es el primer periférico de estas características que se comercializa para PS2 y, utilizado junto al juego, la consola se convierte en una completa herramienta de mezcla musical.

La unidad se puede utilizar tanto como adaptador USB como micrófono y permite al usuario introducir y editar muestras de voces y de otros medios.

El Sampler USB tendrá un precio de entre 5.000 y 6.000 pesetas y estará disponible *online* en www.codemasters.com o a través de la oferta de venta directa que incluirá la caja de *MTV Music Generator 2* a partir del 28 de mayo.

El juego utiliza los 48 canales de capacidad de audio de PS2 y permite al usuario editar y remezclar cada *riff* de una canción, así como crear secuencias de vídeo que acompañen a la música. El jugador puede también componer canciones originales utilizando cerca de 10.000 *riffs* editables y muestras de ocho estilos diferentes: Pop, House, Hip Hop, Garage, Indie, R&B, Rock y Trance. ■

**• Ésta es la lista de artistas y temas incluidos en *MTV Music Generator 2***

| Artista | Tema incluido | Estilo | País |
|---|---|---|---|
| Apollo 440 | Don't Stop The Rock | Dance/Rock | GB |
| Bentley Rhythm Ace | Feelings | Indie/Dance | GB |
| Cassandra Fox | Give Me Your Love | R&B | GB |
| Dano | Playing Games | Deep House | EEUU |
| Funkmaster Flex | Come On Over | Hip Hop | EEUU |
| Gorrillaz | Dub Dumb | Hip Hop | GB |
| Halo Varga & Dano present Cloud City | Show You Dub | House | EEUU |
| Tony Hewitt | Flow | House | EEUU |
| Zombie Nation | Inside The Speaker | Trance | Alemania |

NUEVO SOFTWARE DE CREACIÓN MUSICAL

# UN ESTUDIO DE SONIDO LLAMADO PS2

## UBI SOFT LANZARÁ *MINISTRY OF SOUND* EN VERANO

**Aunque no lo parezca, esto sigue siendo una revista de videojuegos, no de música. Si en páginas anteriores te hablábamos de los grupos y artistas que participan en *MTV Music Generator 2* (*review* en página 52), ahora te informamos de un nuevo software de creación musical que lanzará este verano Ubi Soft, *Ministry of Sound: Interactive Edition*, también para PS2.**

Este título presenta el sonido de los DJ y clubes nocturnos actuales combinado con un novedoso generador gráfico. El juego incluye temas, entre otros, del DJ Tall Paul, que considera que el software desarrollado por Vancouver «es una gran oportunidad para pinchar que llegará a mucha más gente a través de un medio totalmente nuevo. Como DJ, es genial participar en este innovador proyecto, sobre todo teniendo en cuenta la calidad de las mezclas que se incluyen. *Ministry of Sound* consigue acercar el ambiente y la tecnología de los clubes nocturnos a la calle como nadie lo había hecho jamás».

El título incluye un amplio catálogo de objetos 3D interactivos, fondos y exclusivos clips de películas sincronizados con la música en tiempo real. Contiene más de cinco horas de música *house*, *breakbeat*, *tecno*, *trance* y *garage* mezclada por algunos de los principales DJ del momento (que deben haberse dividido entre este software de creación musical y el de Codemasters): Tall Paul, Ferry Corsten, Paul Dakeyne, Krafty Kuts y Paul Jackson. No solo podrás escuchar los himnos y ritmos más bailados en las discotecas, sino que además podrás disfrutar de los temas más vanguardistas de la mano de famosos DJ.

Éstas son algunas de las características principales de *Ministry of Sound*:

- Sincronización visual con la música en tiempo real generada de forma dinámica
- Creación de sincronizaciones propias con el mezclador visual *Visual Mixer*, con: 180 objetos animados en 3D, 1.000 imágenes, 80 fondos 3D completos, 400 *videoclips* originales, 30 sistemas de partículas.
- Posibilidad de introducir textos propios en la mezcla visual.

Como verás, por las informaciones proporcionadas por las compañías que van a distribuirlos, *MTV Music Generator 2* y *Ministry of Sound* son hermanos gemelos. ¿Cuál de los dos sonará mejor y más fuerte? Te ayudaremos a descubrirlo cuando publiquemos la *review* del software de Ubi Soft. ■

## INFOGRAMES DISTRIBUIRÁ *TINTÍN, DESTINO AVENTURA*

**El inquieto periodista belga protagonista, junto a su inseparable Milú, de mil y una aventuras recogidas en viñetas llega, por primera vez, a PSone.**

**_Tintín, destino aventura_ es el nombre del primer videojuego para la pequeña de Sony protagonizado por este famoso personaje de cómic, cuyos libros se han traducido a 28 idiomas y que por primera vez se convierte en un personaje en 3D. El juego, que está previsto que se publique el 5 de septiembre, se basa en varias de las historias recogidas en cinco libros de Tintín que se desarrollan en otros tantos escenarios: el desierto, la Luna, una isla exótica, Escocia y el mar. También podrás elegir entre jugar como Tintín o como su inseparable Milú para superar los 21 niveles del juego, que incluye imágenes cinemáticas en 3D creadas por Ex Machina, autores de las imágenes de *Final Fantasy IX* y de *Tomb Raider*.**



**Según Infogrames, que comercializará el título, es un juego apto tanto para los más pequeños como para adultos, sobre todo si pertenecen al club de fans de Tintín. ■**

ACUERDO CON MIDAS

# VIRGIN PUBLICARÁ LA VERSIÓN PARA PSONE DE *B&W*

## LOS DIOSES LLEGARÁN A PLAYSTATION EL PRÓXIMO MES DE JULIO

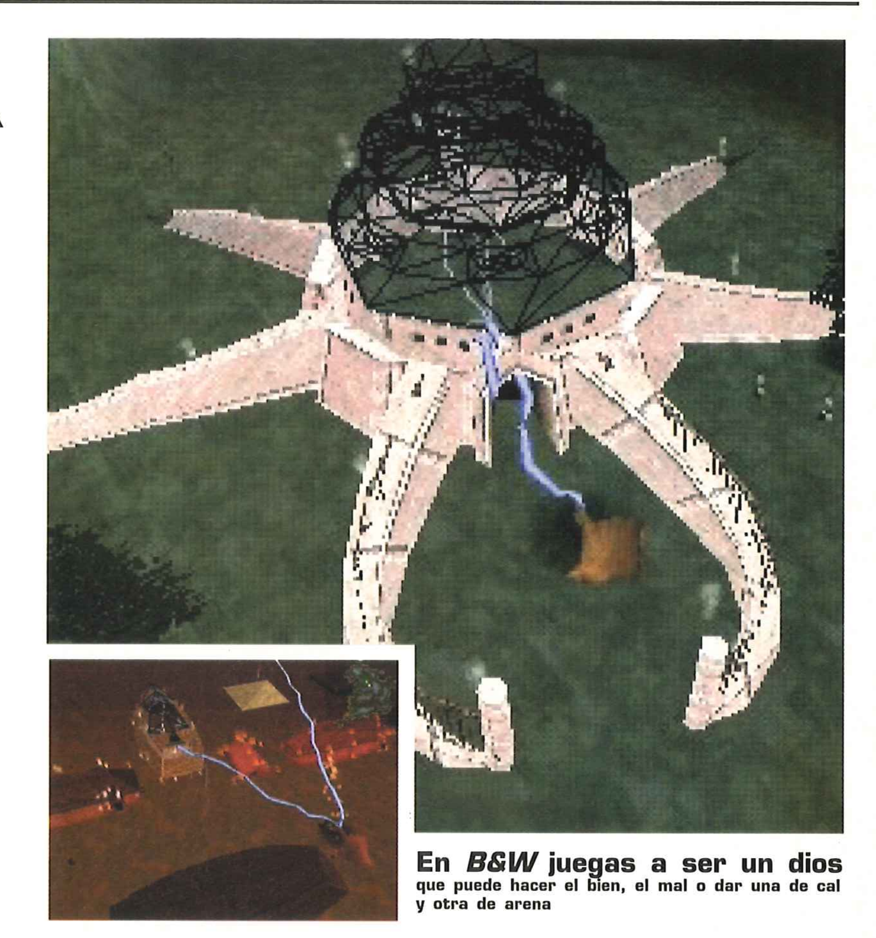
**Virgin Interactive España ha llegado a un acuerdo con Midas para la distribución en nuestro país de *Black & White* para PSone que, en principio, iba a comercializar Acclaim.**

El equipo de desarrollo del juego para PC decidió realizar esta versión con el fin de ofrecer a los usuarios de esta consola uno de los títulos que más ha impactado últimamente en el sector de los videojuegos y que ha cosechado gran reconocimiento por parte del público en general y de la prensa especializada. Virgin prevé publicar el juego, que saldrá en castellano, el mes de julio.

El jefe de producción de Lionhead Studios y responsable de la conversión para PSone, Pete Hawley, ha declarado que ello ha supuesto un gran reto ya que «la habilidad de todo el equipo se ha puesto a prueba; hemos intentado garantizar que la mayor parte de los aspectos de la versión para PC puedan incluirse en la nueva versión para la consola de Sony».

Virgin también va a distribuir en España otro de los títulos que estaba previsto que publicara Acclaim, *Operation Winback* para PlayStation2, título de acción militar que salió para Nintendo 64 en el 2000. En el videojuego, el jugador asume el papel de Jean Luc Cougar, miembro de la fuerza militar de élite S.C.A.T. Su misión, llamada Winback, consiste en volver a obtener el control del sistema de armas estratégicas GULF. Este satélite es capaz de destruir varias millas cuadradas de una sola vez y se encuentra en manos peligrosas.

Próximamente, y fruto de esta alianza, Virgin también va a comercializar en España *Robot Warlords* para PS2. ■



**En *B&W* juegas a ser un dios** que puede hacer el bien, el mal o dar una de cal y otra de arena

NOTICIAS CINEMATOGRÁFICAS

# SOBRECARGA DE CELULOIDE

## EL PÓSTER DE ANGELINA JOLIE AUMENTA LA EXPECTACIÓN ANTE LA PELÍCULA *TOMB RAIDER*

**Antes incluso de que llegue la película *Tomb Raider*, la ola de juegos de PlayStation que saltan al universo del celuloide ya está adquiriendo tintes de marea. Además de un buen puñado de proyectos en marcha, las mesas de negociaciones están repletas de concesiones de licencias. Quizá el causante de que los ánimos se estén caldeando sea el nuevo póster promocional de la película (en la foto) que muestra a una Angelina Jolie muy sugerente. Parece que la fecha de estreno en Estados Unidos será el 15 de junio. Y mejor será que te calmes, porque la Jolie no descargará el tambor de sus pistolas por nuestros lares hasta algo más tarde.**

La película acaba de incorporar a otro peso pesado en la lista de créditos: Fatboy Slim, para la banda sonora. Una fuente anónima comentó: «La película tiene un ritmo frenético y más caña que *Los Ángeles de Charlie*, y la banda sonora tendrá un toque *house/trance*. Se trata de un elemento crucial en el impacto y márketing de la película, y Fatboy Slim era la mejor elección posible»

Por otra parte, Constantin Films se ha encargado de regalarnos los ojos con la primera foto de Milla Jovovich en el papel de Alice, la heroína principal y jefa de los machacazombis en la película *Resident Evil*. La filmación empezó en Berlín a principios de marzo y parece que el estreno en Europa será en otoño. La película, que apenas sigue el argumento de la genial serie de juegos de terror de supervivencia, tiene como coprotagonista a Michelle Rodriguez (*Girlfight*) y el director es Paul Anderson. Entre cuyos últimos se incluyen *Mortal Kombat* y el *film* de ciencia-ficción *Horizonte final*.

El pedazo de carne con patas de Duke Nukem también tendrá la posibilidad de marcarse una aparición estelar en la gran pantalla. Dimension Films, responsable de títulos como *Scary Movie* y *Halloween: H20*, se ha hecho con los derechos para producir la película. El argumento seguirá una historia similar a la de los gloriosos videojuegos. Sin embargo, aún no se ha anunciado ningún detalle sobre el *casting*.

Pronto te traeremos noticias fresquitas sobre el apasionado romance entre PlayStation y el mundo del celuloide.



**Milla** se los cepilla. La guerrera Alice tendrá que encargarse de un superordenador loco llamado Red Queen





LARA CROFT TOMB RAIDER
IN THEATRES JUNE 15

**Belleza veraniega.** Sólo faltan unos mesecillos de nada para que Angelina arrase en nuestros cines

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

# LOS JUEGOS DE CRYO, EN INTERNET

## LA COMPAÑÍA FRANCESA PRESENTA SUS NOVEDADES

La empresa francesa de videojuegos Cryo, implantada en España desde enero de este año, prepara ya el lanzamiento de algunos de sus productos estrella para este año: *Roland Garros 2001* (con la licencia oficial en exclusiva de este campeonato) y *Monster Racer* para PSone y *Jeckyll y Hyde*, *Gift* y *Hell Boy* para PS2. Cryo ofrece a sus usuarios la posibilidad de visitar webs específicas para cada uno de sus productos en las que podréis conocer las imágenes, diseños y vídeos en primicia, antes incluso de que el juego se ponga a la venta. ■

**Éstas son las páginas web de los videojuegos de Cryo:**

- **Egipto II: www.egypte2.com**
- **El Rey Arturo II: www.arthur.cryogame.com**
- **Roland Garros 2001: www.rolandgarros-jeu.com**
- **Gift: www.gift-game.com**
- **Dune: dune.cryogame.com**
- **Hellboy: www.hellboy-game.com**
- **Guerras Persas: persianwars.cryogame.com**

NOVEDADES

# *F1 2001*, EN LA PARRILLA DE SALIDA DE PS2

## LA CARRERA COMENZARÁ EN SEPTIEMBRE

EA Sports se encuentra dando los últimos retoques a *F1 2001* para PlayStation2 antes de su lanzamiento, previsto para septiembre. El juego promete una IA superior a la de sus antecesores; entornos dinámicos y vivos; tiempo desfavorable y aleatorio; comunicación entre el equipo de *boxes* y el corredor; todos los pilotos, pistas y equipos del Campeonato Mundial de Fórmula 1 FIA 2001 y unas retransmisiones insuperables. Además, la versión para PS2 te da la opción de elegir ente *modo simulación* y *modo desafío*. Las paradas en boxes se antojan como lo mejorcito del juego: la carrera se puede perder o ganar en ellos. Del piloto —de ti— dependerá la duración de la parada. Todos a sus puestos, la carrera va a comenzar. ■




**Si te gusta** apretar el acelerador, éste es tu juego. Y deja de hacer el gamba en la carretera, hombre, que la N-123 no es precisamente el circuito de Montecarlo

***F1 2001*** traslada a PS2 toda la emoción y la velocidad del Campeonato Mundial de Fórmula Uno




PATROCINIO

# PLAYSTATION 2, EN EL III CAMPEONATO DE ESPAÑA DE GT

**El Campeonato de España de Gran Turismo vuelve a contar en su tercera edición con el patrocinio de Sony Computer Entertainment, que también por segundo año consecutivo apoya al equipo G-TEC —formado por los pilotos Víctor Fernández y Javier Mora— con un Lamborghini Diablo SV.**

De todos es conocida la estrecha relación de PlayStation con el mundo del automovilismo y en concreto con la modalidad Gran Turismo, protagonista de una de las series de simuladores de carreras más famosas de la historia Play y uno de los grandes éxitos de Sony.

Precisamente, *Gran Turismo 3* (*GT3*), uno de los títulos de PS2 más esperados, estará en la calle este verano. Según Sony, *GT3* no es simplemente un digno sucesor de la serie, sino que, gracias a PlayStation2, se reinventa a sí mismo, llegando a unos niveles de realismo y jugabilidad antes inimaginables.

Este paralelismo entre videojuegos y carreras, entre velocidad virtual y real, es lo que ha llevado a Sony a estar presente en el Campeonato de España de GT. PlayStation figura junto con el resto de marcas patrocinadoras en todos los vehículos y en todos los soportes de comunicación del III Campeonato de España de GT, compuesto de las siguientes carreras:

| | |
|---|---|
| ■ 6 de mayo | Circuito del Jarama (Madrid) |
| ■ 27 de mayo | Circuito de Cheste (Valencia) |
| ■ 8 de julio | Circuito de Estoril (Portugal) |
| ■ 18 de septiembre | Circuito de Albacete |
| ■ 14 de octubre | Circuito de Jerez de la Frontera (Cádiz) |
| ■ 11 de noviembre | Circuito de Montmeló (Barcelona) |

# RETRO LIMBO

¿LAS MAGIAS EN LOS JUEGOS DE LUCHA SON ALGO BUENO O MALO? ¿UN JUEGO ES MÁS DIVERTIDO POR SER MÁS RÁPIDO? ¿PARA QUÉ SIRVE UNA TEXTURA? CUÁNTAS PREGUNTAS...

### POR QUÉ ME GUSTA *BATTLE ARENA TOSHINDEN 2*

Hace muchos, muchos años, cuando las texturas de *Ridge Racer* asombraban a medio mundo (y el otro medio apenas conocía UN significado para la palabra «consola»), dos juegos de tortas recién nacidos se disputaban el título de 2º mejor juego de Play; *Toshinden* no tenía la profundidad de *Tekken*, pero se dejaba jugar de vicio y consiguió demostrar que las bofetadas tridimensionales no siempre tenían que ser seudo-3D. Su segunda parte fue todavía mejor, pero a la gente no acabaron de convencerle ni su aspecto japonés ni su sistema de lucha basado en magias y sin (casi) contacto físico. Y Takara acabó de hundir la serie con lamentables secuelas, claro. De todas formas, no se puede negar que sigue teniendo algunos de los personajes más originales y carismáticos que te puedas echar a la cara: ¿en qué otro juego vas a encontrar a fanfarrones de la talla de Vermillion o Duke? A mí me gusta, qué pasa...

Javier Lourido Estévez



### POR QUÉ DETESTO *BATTLE ARENA TOSHINDEN 2*

Ganar o perder sin tener la menor idea de qué has hecho bien o mal. Divertidísimo. Si eso te ha pasado alguna vez en *Tekken* —donde un completo inexperto puede dejar KO al más estudioso de la serie con relativa facilidad—, en *BAT2* lo difícil es que *no* te pase. Aporrea rápidamente los botones para que tu personaje —si sabes cuál de los dos de la pantalla es el tuyo, aunque no hace falta que lo sepas— se mueva todavía más rápido. El ojo humano es incapaz de percibir lo que pasa en la pantalla, pero al parecer, la consola sí lo percibe. Lo comprobarás al final del «combate», viendo el resultado: has ganado. O perdido. «¿Quién era yo: el que daba volteretas o el que hacía esas magias enormes? Bah, al carajo...» Como ves, el resultado es lo de menos.

A. Bravo

VEREDICTO: UN JUEGO DEMASIADO RÁPIDO Y EXCESIVAMENTE «MÁGICO» PARA LA MAYORÍA, SÓLO APTO PARA QUIENES NO SE MAREEN NUNCA EN LOS VIAJES.

PON EN MARCHA TUS OÍDOS

# BENICÀSSIM SE PREPARA PARA EL FIB 2001

## CON CONCIERTOS DE PJ HARVEY, ORBITAL, BELLE AND SEBASTIÁN...



**Benicàssim volverá a convertirse este verano en centro de peregrinación para miles de amantes de la música y de la cultura denominada independiente, *festivaleros* impenitentes apasionados de los placeres que ofrecen estos eventos. Estamos hablando, cómo no, del Festival Internacional de Benicàssim (FIB), que este año celebra su séptima edición.**





**Orbital (ellos) y GoldFrapp (ella)** son sólo un ejemplo de los placeres que el FIB 2001 ha preparado para tus ojos y oídos. ¡Ábrelos muy bien!

Aunque aún puede haber nuevas incorporaciones o cancelaciones, el cartel está prácticamente cerrado. Entre los 48 grupos y artistas confirmados hasta el momento, se encuentran Ash, Belle and Sebastián, Chucho, The Divine Comedy, Travis, Sidonie, Satellites, Pulp, The Posies, PJ Harvey, Orbital o Mercury Rev. Si quieres saber la lista completa, consulta la página web —www.fiberfib.com— donde encontrarás información sobre el festival y toda la actualidad de la cultura independiente. Como verás, el cartel es fiel a la trayectoria que ha seguido durante sus siete años de vida, que se basa en el apoyo a las manifestaciones artísticas más interesantes y creativas que no encuentran un hueco en los medios de difusión comerciales. Pese a que el corazón del FIB es la música, las actividades extra- musicales le han otorgado un carácter cultural que lo convierte en uno de los eventos más importantes de Europa.

Cine, teatro, moda, cursos de verano, danza y todas las actividades nuevas que van surgiendo en cada edición refuerzan los tres días de conciertos y se extienden durante siete días repletos de acontecimientos artísticos y culturales junto al mar. Interesante, ¿verdad? Pues si estás pensando en ir, te lo ponemos muy fácil; participa en el concurso que publicamos en este mismo número y entrarás en el sorteo de 20 abonos para los tres días de conciertos y nueve de acampada.

*PlayStation Magazine* seguirá informándote en los próximos números sobre este importante evento musical y cultural. ■

### DATOS IMPRESCINDIBLES

***Fechas de conciertos:***
3, 4 y 5 de agosto de 2001
Fibstart: 2 de agosto
Fiesta de la Playa: 6 de agosto
Actividades Extra musicales: del 31 de julio al 6 de agosto
Zona de Acampada: del 30 de julio al 7 de agosto

***Precio:***
Bono de 3 días, incluidos 9 días de zona de acampada
Venta anticipada: 15.600
Taquilla: 17.000

***Puntos de venta:***
Todos los centros de El Corte Inglés y tiendas asociadas, además de establecimientos especializados en música de distintas ciudades



**Nada mejor** que un pequeño plano para no perderte en el maremágnum de escenarios, espacios e instalaciones de la Ciudad de la Música

# ¿OBSESIÓN O PASIÓN?

MBK RECOMIENDA






ESPECIALISTAS EN SCOOTER. VEN A DESCUBRIRLO A TU CONCESIONARIO MBK

# CONCURSO

# C-12: RESISTENCIA




**Los alienígenas han llegado a nuestro planeta y están haciendo de las suyas: asesinatos, mutilaciones, destrucción masiva de edificios e instituciones públicas... Para colmo, han ideado un programa genocida de captura y modificación que consiste en matar a los débiles y encarcelar a los fuertes para convertirlos en engendros robóticos letales. La Tierra necesita un héroe que la salve de la quema alienígena; ¿estás dispuesto para la lucha? Si es así, mándanos por escrito tu solicitud. El género humano te lo agradecerá eternamente y, encima, te lo pasarás pipa chamuscando extraterrestres.**

## La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *C-12: Resistencia Final*
*PlayStation Magazine*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ...........................................................

...........................................................

Nombre: ...........................................................

Domicilio: ...........................................................

Población: ...........................................................

Código postal: ...........................................................

País: ...........................................................

Teléfono: ...........................................................

## Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



## La pregunta

¿Qué estudios han desarrollado *C-12: Resistencia Final*

1.- Sony Studios Cambridge
2.- Psygnosis
3.- Revolution

## El premio

Sony Computer Entertainment España y *PlayStation Magazine* sortearán 40 juegos promocionales de *C-12: Resistencia final* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta






FINAL
HEALTH
HEALTH
HEALTH
HEALTH

# III PR
# PLAYS
# MAG

Y VAN TRES. *PLAYSTATION MAGAZINE* CONVOCÓ EL 10 DE MAYO EN LA SALA AVENOX DE MADRID A REPRESENTANTES DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO, AMIGOS, COMPAÑEROS DE OTROS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y GENTES VARIAS PARA CELEBRAR LA III EDICIÓN DE LOS PREMIOS *PSMAG*. DESDE ESTAS PÁGINAS QUEREMOS AGRADECERLES A TODOS LOS QUE COMPARTIERON CON NOSOTROS AQUELLA NOCHE SU ASISTENCIA Y COMPAÑÍA. PERO SOBRE TODO, GRACIAS A VOSOTROS, NUESTROS LECTORES, Y EN ESPECIAL A TODOS AQUELLOS —CIENES Y CIENES— QUE ENVIASTEIS VUESTRO VOTO. ÉSTE ES EL RESULTADO DE VUESTRO VEREDICTO. ¡HASTA EL AÑO QUE VIENE!

**• MEJORES GRÁFICOS:**
**DINO CRISIS 2**
**¿Qué dijo *PlayStation Magazine*?**
«Sus gráficos variados, con los dinosaurios en el papel estrella, le hicieron merecedor de un ocho en nuestra tabla clasificatoria. *Dino Crisis 2* representa un atrevido intento de integrar el estilo arcade en el género. Se repiten los elementos que dieron su popularidad al estilo de supervivencia y terror, pero la mayor inmediatez de la acción convierte a *Dino Crisis 2* en un juego mucho más acelerado.»
**En la foto: Teresa Núñez, jefa de relaciones públicas de Virgin Interactive España, recoge el premio que le entrega Carmen Ruiz, directora comercial de MC Ediciones.**





**• MEJOR JUEGO DE CARRERAS:**
**GRAN TURISMO 2**
**¿ Qué dijo *PlayStation Magazine*?**
«Es enoooorme, infinito. Y maravillosamente variado. *GT2* es, sin lugar a dudas, el juego de carreras más esperado de la historia de PlayStation. Y no es para menos, si tenemos en cuenta la calidad y el éxito de su antecesor: un juego con más de 300 coches del que se vendieron más de un millón de copias sólo en nuestro país.»
**En la foto: Cristina Infante, jefa de producto de Sony Computer Entertainment España, recibe el premio de manos de Ruth Parra, coordinadora de *PlayStation Magazine*.**

**• MEJOR JUEGO DE DEPORTES:**
**FIFA 2001**
**¿ Qué dijo *PlayStation Magazine*?**
«La última entrega de la exitosa serie de Electronic Arts es, ante todo, divertida. Más impresionante aún que su nuevo vestuario y botas, lo que sorprende es que se trata de un título más rápido y fluido que sus antecesores, que se deja jugar a un ritmo feroz y agradable a la vez.»
**En la foto: Por tercer año consecutivo, *FIFA* se llevó el gato al agua en esta categoría. Antonio López, jefe de producto de EA Sports, recoge el premio que le entrega Juan Ramón Fuertes, consejero de MC Ediciones.**



¡Menudo ambiente! Aunque les costó llegar —aquella tarde Madrid estaba sumida en un gran atasco— al final hubo lleno. Y es que ¿a quién le amarga pasar un rato con amigos, conocidos, compañeros e incluso competidores acompañado de dulces, copichuelas, canapés, bocatas de lomo, un refresco...? Y si encima te llevas premio...



La redacción al completo y de cachondeo. No, ellos no son los dobles de *Men in Black* ni los guardaespaldas de las tres féminas. De izquierda a derecha: Ruth Parra, coordinadora de *PlayStation Magazine*, Raquel García, directora de *PlayAcción Power*, Mónica Bassas, directora de la *Magazine*, Oriol García, jefe de redacción de la revista y Carlos Robles, un amiguete




Antonio Miravalls, maestro de ceremonias de la noche, en la que, además de la III Edición de los Premios *PlayStation Magazine*, se entregaron los II Premios de Computer Reseller News, otra publicación de MC Ediciones. También se presentó en sociedad una nueva revista del grupo, Móvil Business

EMIOS
TATION
IZINE

• **MEJOR JUEGO DE ACCIÓN: SYPHON FILTER 2, CONSPIRACIÓN MORTAL**

**¿ Qué dijo *PlayStation Magazine*?**

«Fueron muchas las cosas que nos enamoraron del primer *Syphon*, iba a ser complicado mejorar aquel juego... Pero lo lograron. *Syphon 2* pasa directamente a ocupar uno de los puestos más altos en el ránking de los mejores juegos de PlayStation, con una clara diferencia sobre todos los demás juegos de aventuras, tiros y espionaje, incluido *Metal Gear Solid. Syphon Filter 2* es, sencillamente, perfecto.»

**En la foto: Antonio Ruiz, relaciones públicas de Sony Computer Entertainment España, recibe el premio de manos de Mònica Bassas, directora de *PlayStation Magazine.***

• **MEJOR PERSONAJE: LARA CROFT**

**¿ Qué dijo *PlayStation Magazine*?**

«La reina de la acción y las aventuras en PlayStation parece no tener fin. Por tercer año, Lara Croft ha conseguido el primer puesto como mejor personaje. Nuestra heroína se mantiene en el trono a mucha diferencia de sus rivales gracias a la calidad de sus juegos y a las mejoras introducidas en cada una de las nuevas entregas. Muchas intentan imitarla, pero Lara Croft no hay más que una.»



**En la foto: De nuevo, y por tercer año consecutivo, Larita se impuso en la categoría de mejor personaje poligonal. Carolina Moreno, jefe de producto de Proein, recoge el premio que le entrega Jordi Fuertes, gerente de MC Ediciones.**

**LOS REYES DE LA NOCHE**



**Los premiados, juntos pero no revueltos, posan en grupo, trofeo en mano, tan contentos. De izquierda a derecha: Cristina Infante (Sony), Teresa Núñez (Virgin), Antonio Ruiz (Sony), Aida Gómez (Infogrames), Antonio López (EA) y Carolina Moreno (Proein)**

• **MEJOR JUEGO PLAYSTATION 2000 DRIVER 2**

**¿ Qué dijo *PlayStation Magazine*?**

«Una gran trama, una acción sin límites, un sonido y una música espléndidas y acordes con la imagen, unos gráficos alucinantes —sobre todo en las partidas ambientadas en noches lluviosas—, una opción para dos jugadores que te enganchará... Increíble.»

**En la foto: Aida Gómez, jefa de relaciones públicas de Infogrames España, recoge el premio de manos de Josep Cadena, consejero delegado de MC Ediciones.**

## LOS «OTROS» AFORTUNADOS Estos son los ganadores del sorteo. Enhorabuena.

**Ganador: Santiago Menéndez Canellada. Mieres (Asturias)**
**1 LOTE CON:** Un equipo de música PMC-R35L de Sony, un reloj Time Force, una mochila, un jersey, una taza y una gorra PlayStation de Sony, un producto *Medievil 2*, una cámara de fotos *Sheep* y los juegos *Tomb Raider: Chronicles, TOCA Wolrd Touring Cars, Dino Crisis 2 + camiseta, Driver 2, Sheep, FIFA 2001, Alien Resurrección, Bond Racing, Vanishing Point, Rayman 2* y *Medievil 2*, más un volante 360 Modena Racing Wheel.

**Ganadores: Cristina Durán Barranco. Mollerussa (Lleida) y José Vicente Sanjuan Arlandis. Riba-Roja de Túria (Valencia).**
**2 LOTES CON:** Un reloj Time Force, una mochila, un jersey, una taza y una gorra PlayStation de Sony, un producto *Medievil 2*, una cámara de fotos *Sheep* y los juegos *Tomb Raider: Chronicles, TOCA World Touring Cars, Dino Crisis 2 + camiseta, Driver 2, Sheep, FIFA 2001, Alien Resurrección, Bond Racing, Vanishing Point, Rayman 2* y *Medievil 2*, más un volante 360 Modena Racing Wheel.

**Ganadores: Alfredo López (Barcelona) y David Vázquez Rodríguez. Vigo (Pontevedra).**
**2 LOTES CON:** Un reloj Time Force, una mochila, un jersey, una taza y una gorra PlayStation de Sony, un producto *Medievil 2*, una cámara de fotos *Sheep* y los juegos *Tomb Raider: Chronicles, TOCA World Touring Cars, Dino Crisis 2 + camiseta, Driver 2, Sheep, FIFA 2001, Alien Resurrección, Bond Racing, Vanishing Point, Rayman 2* y *Medievil 2*, más un periférico de skate/snow/surf para PlayStation, Freestyler Board.




# PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

## LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Óscar David Ruiz lleva visos de convertirse en un asiduo de esta sección. No contento con recibir una camiseta la mar de chula por el cómic que publicamos en el número 48 (que, por lo visto, le iba demasiado grande —la camiseta, no la revista—), ahora al chaval le da por dedicarse a *PSMag* a tiempo parcial y de paso vestir a su familia. Pues eso, que aquí tienes otra camiseta (esta vez de *FFVIII*, para que cambies de vez en cuando) y de regalo una cartera especial de *Sheep* (para que metas todos los billetes que te van a llover con tanta popularidad). Y que una cosa quede bien clara: ni enchufismo, ni amiguismo, ni favoritismo. Simplemente, se lo ha vuelto a currar más que nadie.

















APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP
Sky Odyssey. Aprende a volar.
Volar parece facilito. Pero no, no lo es. Despegarse del suelo es toda una aventura. Sobre todo si tienes que ir de isla en isla en busca de la mítica Torre de Maximus. Sobre todo cuando el mapa para llegar a ella está desperdigado por un archipiélago perdido en cualquier lugar del mundo. Sobre todo cuando te tienes que enfrentar a tormentas de arena o nieve, desprendimientos de tierra, rayos y truenos, angostos cañones o volcanes en erupción. Sobre todo cuando tienes que repostar en vuelo, hacer acrobacias o evitar que un globo aerostático se pegue el piñazo contra unos acantilados. Sobre todo porque hasta ahora, amigo, ningún piloto lo ha conseguido. Y sobre todo porque los humanos no vuelan. Para eso ya estamos los patos. ¡Cuac!
Sky Odyssey
Desafío entre las nubes
www.scee.com/skyodyssey
PlayStation 2
PlayStation®2

NOMBRE:
# THE ITALIAN JOB

OBSERVACIONES:

**PIXELOGIC INTENTA ARREBATAR EL TRONO A *DRIVER 2***

CARACTERÍSTICAS

| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Juego de conducción |
| DISTRIBUIDOR: | Proein |
| FABRICANTE: | Pixelogic |
| FECHA DE LANZAMIENTO: | Septiembre |
| | |
| DISEÑO DE LOS VEHÍCULOS: | |



| | |
|---|---|
| COMPLETADO: | 75% |




**A tus anchas.** Aunque las calles están basadas en las calzadas reales de Turín y Londres, Pixelogic las ha ensanchado para que la conducción sea más llevadera




**Los locos del volante.** Aparte del autocar de la huida y de los lentos vehículos blindados de la policía, también puedes conducir unos coches de ensueño

**Antes de *Uno de los nuestros*, *Pulp Fiction* y *Snatch* hubo un tiempo en que los *films* de criminales estaban a la orden del día. Mirando atrás en el tiempo, allá por los años sesenta, por ejemplo, Michael Caine interpretó el papel de Charlie Crocker en *Un trabajo en Italia*, una película en la que una panda de delincuentes que se hacían pasar por fanáticos del fútbol viajaban hasta Turín para robar unos lingotes de oro.**

El *film* ayudó a convertir a los Mini Coopers en un símbolo, ofrecía localizaciones exóticas y transmitía el candor de los años sesenta, que últimamente hemos tenido la oportunidad de ver en las pelis de *Austin Powers*. Es una sorpresa, pues, que hayamos dejado atrás un milenio sin que nadie pillara los derechos de la peli.

«Imagina los mejores momentos de la película», dice con una sonrisa Bryan Reynolds, director de estudio del equipo Pixelogic, «están todos allí. Hemos incluido la secuencia entera de la huida desde la Piazza de Turín hasta los Alpes, pasando por las escaleras de la iglesia, el metro, la persecución por encima del tejado de un estadio enorme, el escondite de los Minis, múltiples saltos por los tejados y, por supuesto, de la persecución a través del vertedero y de las cloacas.»

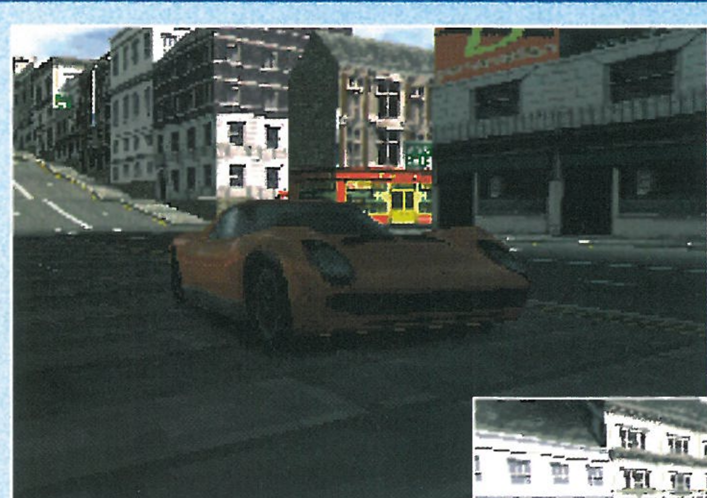
Ciertamente, tiene toda la pinta de ser algo de lo más emocionante y queda claro que el juego está basado en un sistema de misiones al más estilo *Driver*. Formarás tu equipo en Londres, llevarás a cabo la operación en Turín y después escaparás hacia los Alpes. Reynolds admite que *Driver* fue, en parte, la inspiración para *The Italian Job*. «La mayoría de las misiones consisten en escapar de la policía, pero también deberemos enfrentarnos a la Mafia», nos explica. «La primera vez que la gente vea a estos tipos, querrán salir de allí pitando.»

Y si eres de los que le gusta pisar el acelerador a fondo, hay más de 19 km de calles en Londres, 27 km. en Turín y muchos más en los Alpes para que quemes tu motor. «Hay más de 15 vehículos a disposición del jugador, desde Minis hasta deportivos ultrarrápidos, e incluso el autobús de la huida», nos cuenta. «Todos ellos de-

## SUENA BIEN

**En sus tiempos, el film cosechó cierto éxito popular gracias, en parte, al aire festivo que destilaba su banda sonora, con canciones de los sesenta la mar de animadas, como *Getta Blomin' Move On*, de Quincy Jones. Según Bryan Reynolds, director de estudio del equipo Pixelogic, «el juego no funcionaría sin este aspecto, así que nos hemos hecho con la licencia de la banda sonora, incluida la canción *On Days Like These*, perteneciente a los créditos iniciales del film». De hecho, la música de la película sólo ocupa alrededor de media hora. «Eso fue un problema», nos cuenta Reynolds. «Los dos temas principales, *Rule Britannia* y alguna música para la Mafia no bastan para adornar un videojuego moderno.» Para aumentar el número de canciones, Pixelogic contrató los servicios de Allister Brimble, el responsable de la banda sonora de *Driver 2*. «Hace unas composiciones estupendas», asegura Reynolds. «Sin duda es capaz de transmitir ese aire de los sesenta.» De hecho, el esfuerzo de los creadores de *The Italian Job* por recrear el ambiente de la película llega hasta tales extremos que se han puesto incluso en contacto con los agentes de Michael Caine para poder utilizar alguna de las ingeniosas frases que soltaba en la película. «Pase lo que pase», asegura Reynolds, «los fans no quedarán decepcionados con nuestro Charlie Crocker.»**

**«Los *fans* no quedarán decepcionados con nuestro Charlie Crocker»**



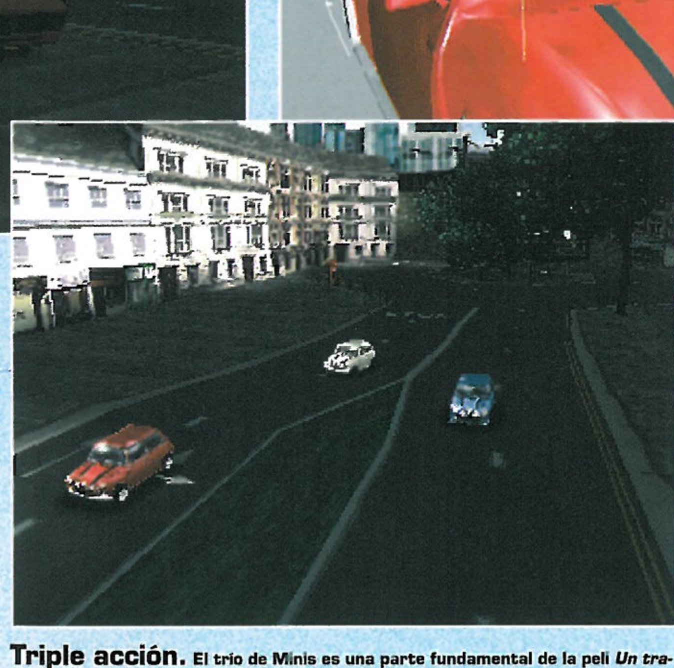
**Conducción ondulada.** Los escenarios son realmente en tres dimensiones y te encontrarás con carreteras onduladas que se extienden durante kilómetros y kilómetros

ben conducirse de una manera distinta y el autobús es particularmente complicado puesto que tendrás que lanzarte a todo gas por carreteras de alta montaña con la Mafia pisándote los talones»

Si bien el juego gira básicamente alrededor del modo The Italian Job, este título esconde mucho más bajo el capó. «El modo Challenge habla por sí solo. Como desarrolladores, se podría decir que hemos arrojado el guante. Hemos recopilado una serie de ideas que encontramos interesantes y en una excusa para alejarnos del argumento y ser más creativos en los escenarios», nos aclara Reynolds. «Los 20 modos Checkpoint son diferentes a otros juegos de conducción. Están creados para que el jugador se emocione de verdad. Siempre estás a unos segundos de perder, con lo cual debes estar en todo momento con los cinco sentidos en alerta. Las rutas también son mucho más interesantes de lo normal, y permiten al jugador subirse a los tejados o utilizar rampas para alcanzar los *checkpoints*»

Añade a todo esto una modalidad altamente adictiva en la que hay que derribar conos y un modo para especialistas con cinco circuitos especiales y te darás cuenta de que este disco echa humo. «Lo mejor de todo es», según Reynolds, incapaz de contener su entusiasmo, «que incluso la nueva generación de consolas tendrían dificultades para manejar el tamaño y la variedad de los entornos que hemos creado»

Por supuesto, ningún juego de carreras estaría completo sin unos coches dándose mamporros, aunque en *The Italian Job* no tendrás la posibilidad de salir del coche para afianzarte otro. «Hemos creado un sistema de daños localizado», explica Reynolds. «Cada costado recibe los golpes de forma independiente. Al final, puede saltar una rueda y hacer tambalear el coche» Reynolds, orgulloso de su trabajo, concluye; «En definitiva: hemos mezclado momentos emocionantes con la profundidad que exigen los poseedores de una consola. Los jugadores siempre querrán saber qué hay a la vuelta de la esquina» Para nosotros, a la vuelta de la esquina hay una *preview* especial. No te pierdas el próximo mes. ■



**Triple acción.** El trío de Minis es una parte fundamental de la peli *Un trabajo en Italia* y por tanto su aparición en el juego estaba más que cantada. Son rápidos, atractivos y divertidos de conducir



**Menudo atasco.** Las calles del añejo Londres están abarrotadas de autobuses y otros vehículos, con lo que tus viajecitos por la ciudad serán aún más complicados

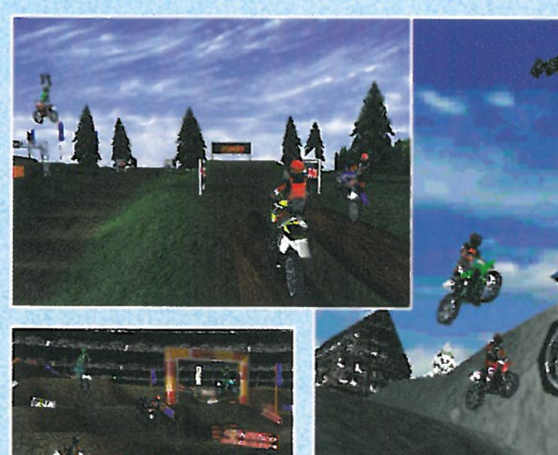
| PERFIL | |
|---|---|
| LOGO: | PIXELOGIC |
| NOMBRE: | Bryan Reynolds |
| CARGO: | Director de estudio |
| TRAYECTORIA: | Reynolds trabajó en *Crime Killer* para Interplay y en *The War Of The Worlds* para GT Interactive |
| INFLUENCIAS: | «Prefiero juegos en los que los jugadores tengan varias herramientas que interactúen de forma compleja. Me gustan los diseños simples en los que la profundidad y las ganas de volver a jugar surjan del sinfín de opciones disponibles para completar las tareas», afirma Reynolds |
| MÁS INFORMACIÓN | |
| PÁGINA WEB: | www.pixelogic.co.uk |

NOMBRE:
# MOTOCROSS MANIA

OBSERVACIONES:
## SÚBETE A LA MOTO Y PREPÁRATE PARA SALTAR DE LO LINDO




| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Simulador de motocross |
| DISTRIBUIDOR: | Proein |
| FABRICANTE: | Deibus Studios |
| FECHA DE LANZAMIENTO: | Finales de junio |
| COMPLETO: | 80% |





**Vía libre.** Puedes vagar libremente por los enormes escenarios y encontrar el lugar más adecuado para realizar tus piruetas más espectaculares

**Aun siendo deportes de minorías, la verdad es que el motocross y el supercross están acumulando un gran número de simuladores para PlayStation. Después de los flojitos *Moto Racer World Tour (PSMag 46, 6/10)* y *McGrath Vs Pastrana (PSMag 50, 6/10)* y el mediocre *Supercross 2000 (PSMag 39, 4/10)* todavía queda otro título que calienta motores dispuesto a salpicar de fango a todos sus competidores.**

*Motocross Mania* saltará a la palestra con algunos extras la mar de interesantes metidos en el habitual motor gráfico de este tipo de simuladores. Para empezar, no te verás limitado a correr por unos circuitos cerrados preestablecidos. El productor ejecutivo, Daniel Bobroff, nos lo explica mejor: «Puedes moverte con total libertad; puedes salirte de los circuitos y explorar los escenarios que hay por los alrededores.» Y al mismo tiempo, puedes realizar acrobacias. La razón por la que se ha decidido crear escenarios por los que vagar libremente (Deibus nos asegura que puedes ir «donde te plazca») es para tener la posibilidad de encontrar lugares atractivos e interesantes en los que puedas realizar tus cabriolas. «La mayoría de las piruetas han sido modeladas a partir de acrobacias reales realizadas por algunos de los mejores pilotos del mundo», nos cuenta Bobroff. «Pero las más locas y disparatadas surgieron directamente de nuestra imaginación. Incluso llegaron a copiarnos algunas, como cuando Edgar Torronteras realizó el Pollo con una mano [extraído de *Moto-X 2000* para PC].» Las acrobacias más difíciles, según Bobroff, son las nuevas incorporaciones, como el Suicidio de Espaldas o el Beso de la Muerte (una acrobacia real), seguidas por el Ataque del Ciervo. «Hacer el Ataque del Ciervo mientras cruzas de un salto un desfiladero es de lo mejor que hay», nos dice riendo Bobroff.

**Pero no se trata sólo de acrobacias y piruetas,** también hay algunas carreras que ganar. Metiéndote en la piel de ocho pilotos ficticios, tendrás la oportunidad de montarte en monstruos de 125, 250 o 400 cc para competir en carreras individuales, en carreras multijugador a pantalla partida, en cronometradas o en la lucha por el campeonato.

El campeonato se compone de 12 pistas, entre las que se incluyen zonas de motocross y supercross, y requiere tiempo y astucia llegar a dominarlas. «Si ganas carreras, conseguirás dinero», nos explica Bobroff, «y podrás utilizarlo para mejorar el motor, la suspensión, los neumáticos y el chasis de tu moto. Pero no creas que lo tienes todo solucionado si pillas una buena moto y le das gas al máximo en cada giro y salto. Deberás aprenderte los circuitos y descubrir dónde debes disminuir la velocidad. Algunas veces, deberás ir más lento para que cuando saltes puedas caer antes de la pendiente de otro salto.»

Acrobacias, carreras a pantalla partida, escenarios enormes y un poco de sutileza... No te pierdas la *preview* de *Motocross Mania* que te ofreceremos en el próximo número. ■



**Campeón.** Compite en 12 carreras de motocross y supercross para hacerte con el título





**Súbete a mi moto.** Gana carreras y mejora tu cacharro

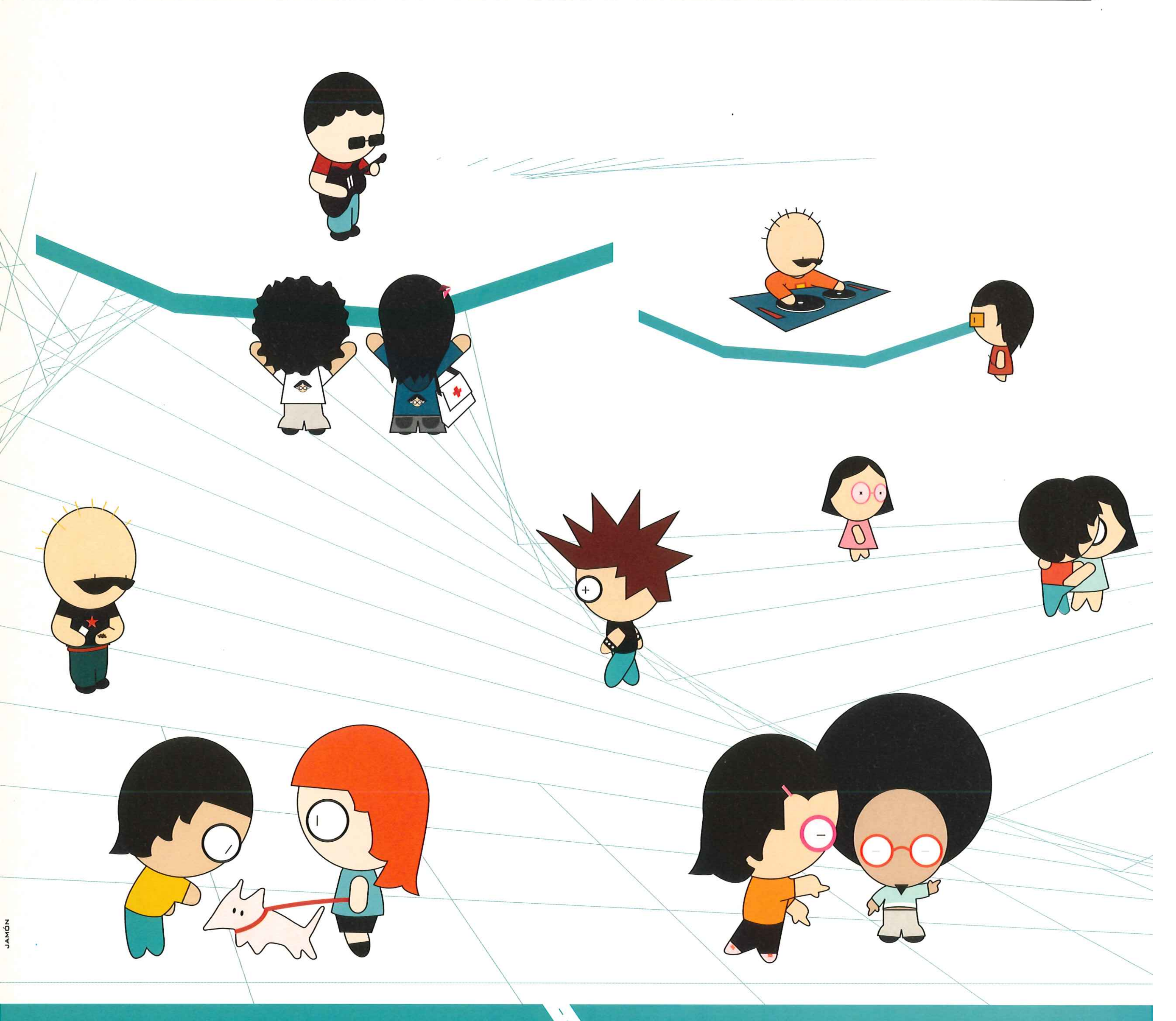
### PERFIL

| | |
|---|---|
| COMPAÑÍA: | Deibus Studios |
| NOMBRE: | Daniel Bobroff |
| CARGO: | Productor ejecutivo |
| TRAYECTORIA: | El equipo Deibus trabajó en *Pipe Mania 3D*, *Spin Jam* y *Formula 1 '97* |
| INFLUENCIAS: | «De un montón de juegos», afirma Bobroff, señalando a títulos como *Gran Turismo*, *Tony Hawk's 2* y una multitud de simuladores de motocross y supercross |

**«Puedes moverte con libertad, salirte de los circuitos y explorar»**


1er juego de la temporada 2001. Incluye un DVD exclusivo con lo mejor de la temporada 2000: los Grand prix, imágenes inéditas, entrevistas con los pilotos...
ZOTON
PROTECCION PARA OIDOS
TAPONES PARA LOS OIDOS
REUTILIZABLES
WARNING
Se recomienda el uso de tapones en todos los circuitos de velocidad
PlayStation 2
FORMULA ONE 2001
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT
Sube y prueba llevar un Formula One. Ya tienes la oportunidad de sentir la emoción de un verdadero piloto de Fórmula 1. Entra en el Campeonato del Mundo de Fórmula 1 y compite con todos los pilotos, con todas las escuderías, en todos los circuitos, en las condiciones más adversas, con verdaderas colisiones y sube a lo más alto del cajón. Además puedes participar en el Campeonato Mundial de PlayStation de Formula One 2001. Entrénate. Después selecciona el circuito de Spa en Bélgica en el modo Time Attack y registra tu mejor tiempo. Apunta el código correspondiente a ese tiempo e inscríbete en www.scee.com/f1
El mejor piloto clasificado español participará en la final del Campeonato Mundial de PlayStation en Indianápolis (USA) el 29 y 30 de Septiembre de 2001. Ya lo sabes: sólo puede quedar uno.
PlayStation 2
www.es.scee.com

# CONCURSO VII FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM




¿QUÉ GRUPO FUE CABEZA DE CARTEL EL PRIMER DÍA DEL FIB'2000?

- ☐ OASIS
- ☐ LOS PLANETAS
- ☐ NADA SURF

NOMBRE_

DOMICILIO_ TELÉFONO_

POBLACIÓN_ CÓDIGO POSTAL_ PAÍS_

RELLENA ESTE CUPÓN Y MARCA LA RESPUESTA CORRECTA Y ENVÍALO A_
CONCURSO VII FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM / PLAYSTATION MAGAZINE
PRECIADOS 27_ 2º 28013 MADRID. T_ 91 523 41 14 F_ 91 522 94 01

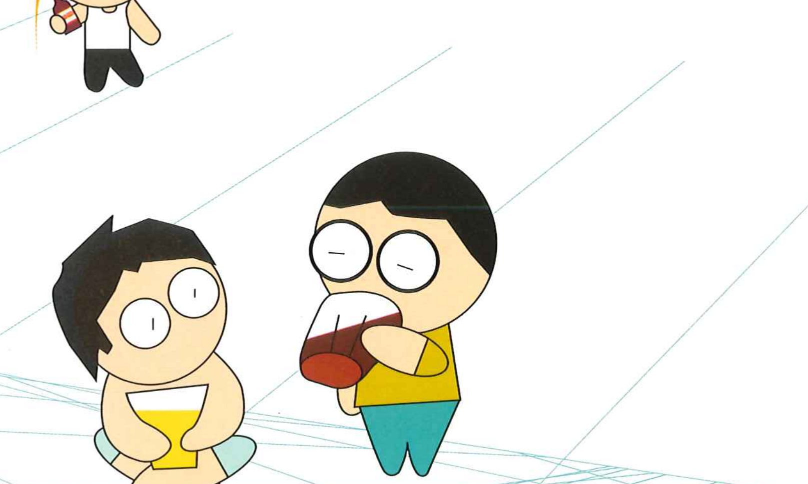
## LAS BASES DEL CONCURSO

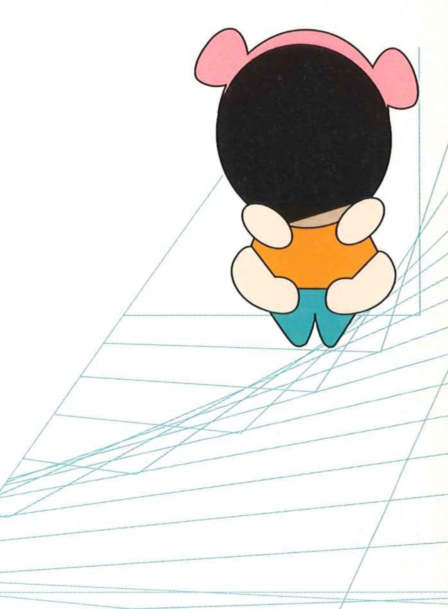
1_PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL. 2_NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS. 3_LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADONO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR. 4_EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN EL NÚMERO DE JULIO DE LA REVISTA. 5_EL PLAZO MÁXIMO DE RECEPCIÓN DE CARTAS SERÁ HASTA EL 15 DE JUNIO. 6_LA PARTICIPACIÓN EN ESTE CONCURSO IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

PJ HARVEY, FATBOY SLIM, PULP, BASEMENT JAXX, ASH, BABYFORD DJ, BELLE & SEBASTIAN, BENTLEY RHYTHM ACE DJ´s, BIG STAR, BRAVE CAPTAIN, CHUCHO, CIELO, CLINIC, DEATH CAB FOR CUTIE, THE DIVINE COMEDY, DJ FALCON, ELLOS, THE FLAMING LIPS, FREESTYLERS, GOLDFRAPP, LA HABITACIÓN ROJA, LADYTRON, LOW, LTJ BUKEM DJ, THE MAGNETIC FIELDS, MERCURY REV, MOGWAI, NIÑOS MUTANTES, ORBITAL, ORGANIC AUDIO, PIANO MAGIC, THE POSIES, SATELLITES, SIDONIE, SNEAKER PIMPS, SPEEDY J, SR. CHINARRO, STEREO MC´S, SURREAL MADRID, TRAVIS, WOOKIE......... FIB CLUB › NOCHE NINJA TUNE + NOCHE PLAYHOUSE

Música, sol, playa, teatro y cine juntos pero no revueltos. ¿Se te ocurre una propuesta más perfecta para el soporífero mes de agosto? ¿Se te ocurre alguna manera más deliciosa de sudar que dando botes en más de un centenar de los mejores conciertos del panorama musical internacional? ¿De verdad crees que existe algo mejor que hacer durante el primer fin de semana de agosto que ir al VII Festival Internacional de Benicàssim (FIB 2001)? Pues si lo crees, no escribas; a ver si con un poco de suerte sobra alguna entradita y nos vamos a sufrir de lo lindo a la Costa Azahar mientras tú te diviertes en algún curso de verano sobre la estructura ósea de las moscas

FIB Costa Azahar y PlayStation Magazine sortearán 20 abonos para el VII Festival Internacional de Benicàssim, que se celebrará los días 3, 4 y 5 de agosto, entre los cupones que recibamos con la repuesta acertada





Patrocinador principal

Heineken

Entidades colaboradoras









Con el patrocinio de




Medios colaboradores

Rne 3







WWW.FIBERFIB.COM




# LOCOS POR LA BICI

**BIENVENIDO A UN MUNDO DE AGARRES AL SILLÍN Y ACROBACIAS SUICIDAS. ÚNETE A NOSOTROS Y SUBE HASTA LO MÁS ALTO DE LAS RAMPAS PARA DESLUMBRARTE CON *MAT HOFFMAN'S PRO BMX***

## DATOS

| | |
|---|---|
| **Distribuidor:** | Proein |
| **Fabricante:** | Runecraft |
| **Género** | Deportes de riesgo |
| **Número de jugadores:** | De uno a dos |
| **Disponible:** | Sí |
| **Formato:** | PlayStation 1 |
| **Página web:** | www.activision.com /games/mathoffman |

**Podríamos decir que los patinadores son la infantería del creciente ejército de los deportes de calle y que los corredores de BMX son la caballería, cargando con sus protuberantes estribos en las ruedas como si de los cuchillos en el carro de Boadicea se tratara. Con un arsenal de locas piruetas aéreas con las que deleitar y sorprender a partes iguales, *Mat Hoffman's Pro BMX*, el título de Proein, encabeza la carga de la brigada ciclista; así que móntate con *PSMag* y agárrate donde puedas.**

Cuando ya se había proclamado que las BMX eran una moda pasajera que había muerto por culpa de una juventud veleidosa, parece ser que vuelve su popularidad. A lo mejor te acuerdas de la ceremonia de clausura de los Juegos Olímpicos de 1996 en Atlanta, cuando Mat, Tony y demás colegas pillaron una rampa enorme y mostraron al mundo entero sus habilidades (aunque muchos de los que participaron en el evento preferirían ponerse a trabajar de funcionarios a jornada completa antes que ver su deporte incluido en los Juegos y regularizado por el Comité Olímpico, cosa que lo arruinaría por completo). El lanzamiento de *MHPB* en mayo de este año parece destinado a realzar la imagen de este deporte, y con Hoffman (un personaje conocidísimo al otro lado del Atlántico, donde es el rey indiscutible de las acrobacias sobre dos ruedas) el juego parece tener todos los números para convertirse en un exitazo en el mundo de PlayStation.

Ya se nos pusieron los dientes largos esperando este juego allá por el otoño del año pasado. Teóricamente, *Mat Hoffman's* tenía que haber llegado a las tiendas en diciembre,

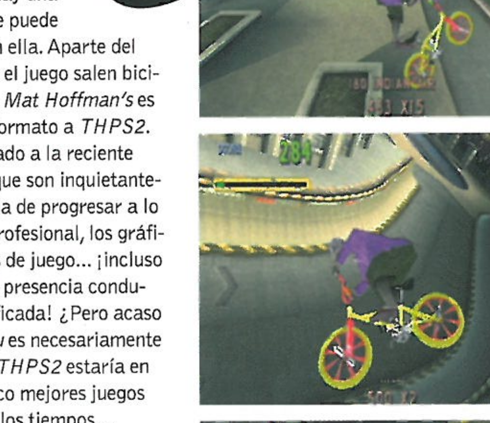


pero algunos problemas con el equipo de desarrollo hicieron que la cosa se retrasara para terminar de pulir y perfeccionar el título. A lo mejor alguien confundió el bote de tres-en-uno con una llave inglesa... Sea como fuere, la cuestión es que ahora la pantalla de créditos muestra a Runecraft asociado con Shaba Games, el estudio responsable de *Grind Session* (*PSMag 44, 7/10*) y *Freestyle Scooter* (*PSMag 52, 6/10*) en lugar de Neversoft, los chicos que nos trajeron la serie de *Tony Hawk*.

**«Mat ha pasado 14 veces por el quirófano y tiene más metal en su cuerpo que Terminator»**

El cambio de desarrolladores no parece haber dañado el juego en ningún aspecto, pero hay una pequeña crítica que no se puede obviar, así que vamos con ella. Aparte del hecho evidente de que en el juego salen bicicletas y no monopatines, *Mat Hoffman's* es casi idéntico en estilo y formato a *THPS2*. Cualquiera que haya jugado a la reciente demo de *PSMag* sabrá que son inquietantemente parecidos: la forma de progresar a lo largo de tu trayectoria profesional, los gráficos, los diferentes modos de juego... ¡incluso Tony Hawk hace acto de presencia conduciendo su Chopper modificada! ¿Pero acaso esta sensación de *déjà vu* es necesariamente mala? Después de todo, *THPS2* estaría en cualquier lista de los cinco mejores juegos de PlayStation de todos los tiempos...

De hecho, dado que los corredores de BMX y los *skaters* circulan por los mismos espacios del mundo real, parece lógico que emplear el mismo motor de *Tony Hawk* no puede sino hacer justicia a la traslación de este deporte a la máquina gris. Además, aunque el sistema de control es casi idéntico al de *THPS*, al cabo de poco te darás cuenta de que conducir una bicicleta es algo muy distinto a patinar sobre una tabla. ▶







## EL PERFIL DE HOFFMAN

### EL VUELO DEL CONDOR

Actual campeón de la rampa vertical, un título que ha ganado «sólo» diez veces, Mat Hoffman «el Cóndor» se podría decir que es el Señor BMX en persona. Tiene 31 años, fue uno de los pioneros de este deporte y es aclamado en todo el mundo como uno de los mejores ciclistas que hayan subido nunca por una rampa. No contento con esto, su compañía, Hoffman Bikes (que el mismo creó para poder construir una bicicleta que aguantara sus torturas), le ha convertido en un hombre de negocios.

Actualmente, Mat persigue el récord mundial de la mayor acrobacia aérea. Está supervisando la construcción de una rampa vertical de más de siete metros con la que pretende lanzarse otros nueve metros por el aire. Mat, que ha pasado 14 veces por el quirófano debido a accidentes con su bicicleta y que tiene más metal en su cuerpo que Terminator, no conoce el miedo. Su leyenda incluye historias de Mat a punto de morir en el hospital. Pero así se forjan las leyendas, al fin y al cabo...

«Quiero experimentar todo lo que la vida pueda ofrecerme», proclama Mat en su página web de Hoffman Bikes (www.hoffmanbikes.com). «No quiero perderme nada de lo que la vida pueda darme.» Alguien debería advertirle acerca de los peligros de las guindillas con Coca-Cola...



**Torero.** **Hay que tenerlos muy bien puestos para lanzarse por una rampa, soltar las manos en el aire, y encima aterrizar confiando en que vamos a asegurarnos la descendencia. Olé tus...**



# EL RECORRIDO POR LA ZONA DE OBRAS

## NO TE LO PIERDAS...

**Aún más que en el caso de *Tony Hawk*, los niveles de *Pro BMX* han sido diseñados de forma que puedas trazarte un buen recorrido. El mejor ejemplo de esto es la zona de obras, un circuito de bajada que contiene enormes zanjas, saltos espeluznantes y «grindadas» para parar un tren. Con la gran destreza y los nervios de acero que nos acreditan, vamos a intentar guiarte a través de esta pista.**

**1.** Buenas obras. Encarámate al barracón con una pirueta bien espectacular, como un salto con giro. Cuando aterrices, intenta golpear el remate del centro o el borde del tejado y ejecuta una «grindada» antes de girar y superar el agujero que hay entre los barracones y lanzarte por la pequeña rampa del final. Megapuntos para ti.

**2.**. Viga de escape. En la segunda zona, «grinda» por encima de la viga de acero hasta el pequeño cuenco encima del tejado y realiza algunas «grindadas» de experto por el borde. Pilla impulso y sal del tejado por la viga que sobresale hasta alcanzar la barra de metal colgante. Si puedes mantenerte encima de la barra todo el rato, deberías ser capaz de superar el hueco que te separa de otra barra que se encuentra encima de la tercera y última zona, con lo cual conseguirás otro puñado de puntos.

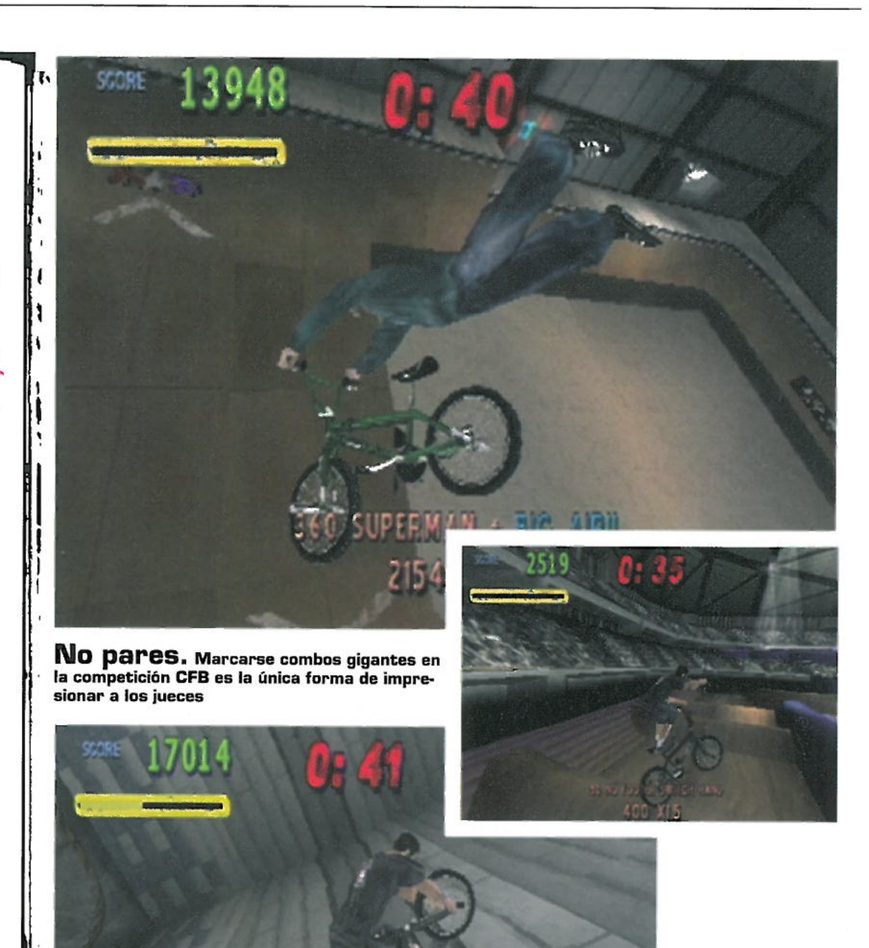
**3.** Hacer el puente. Este puente inacabado te ofrece la oportunidad de conseguir más puntos. Un *backflip* o un coletazo deberían bastar, pero asegúrate de ir a suficiente velocidad como para superar el hueco. Cuando lo hayas superado, realiza un *Indian 900* aéreo (o algo que sea igual de impresionante) en la rampa del final antes de volver al puente, esta vez «grindando» por la baranda que hay al lado para variar un poquito.

**4.** El surfista del aire. Métete de lleno en el meollo saltando por las dos rampas que hay cerca del cuenco justo enfrente del puente. Encárate hacia la rampa que tienes justo delante y que lleva hacia el enrejado de vigas colgantes (que, por lo visto, se sostienen en el aire mediante algún gancho mágico) y realiza algunas piruetas. Asegúrate de tener el botón ⓐ preparado para «grindar». Si estás de suerte, alcanzarás las vigas y conseguirás quedarte quieto, y para cuando finalices la rutina Barspin-Toothpick-No-Hander-Icepick habrás acumulado una buena carretada de puntos. Ponte en marcha cuando puedas, dirígete hacia el icono de bonus de la izquierda y déjate caer.

**5.** Aterriza como puedas. Seguramente te llevará un poco más de tiempo dominar esta parte. Después de caer desde el cielo, pilla un borde para seguir sumando los puntos que has acumulado mientras caías. Hay bordes por toda la parte inferior de la zona y, si puedes mantener el equilibrio, gira y «grinda» por todos ellos para conseguir puntos sin fin. Cuando hayas superado esto, deberías ser capaz de conseguir cualquier cosa que te propongas. Adelante.




**La soledad del corredor.** Nuestro intrépido zumbado se eleva por los aires con la luna como único testigo...



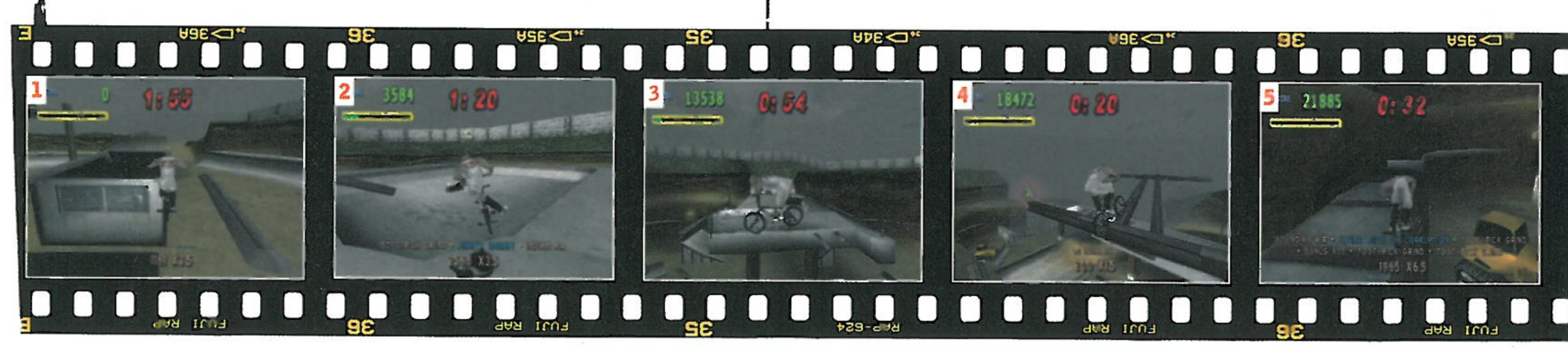

**No pares.** Marcarse combos gigantes en la competición CFB es la única forma de impresionar a los jueces

**«¡Soy Superman!»** Esperemos que el pobre no se encuentre con un pedazo de kriptonita en el aire...







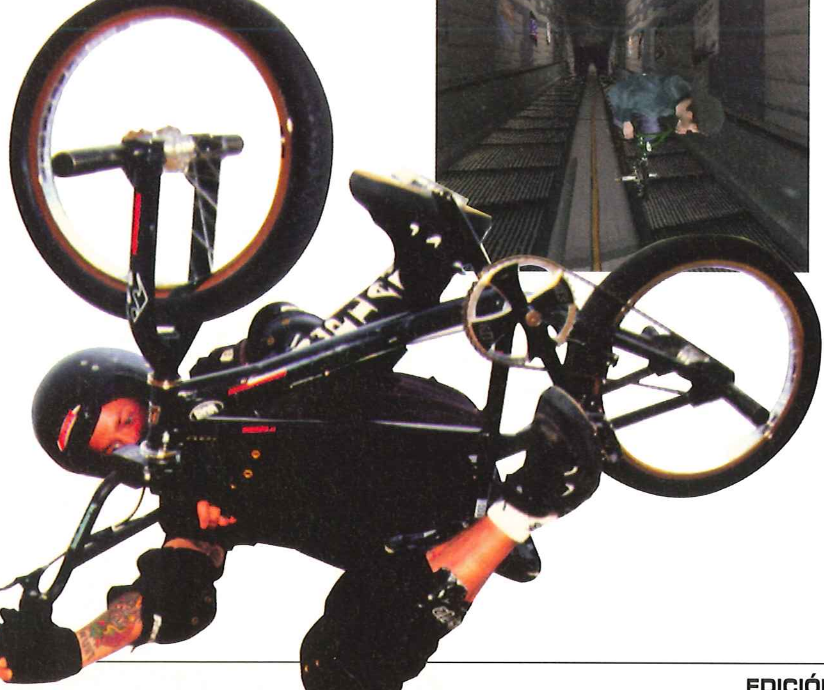


## PIRADOS POR LAS PIRUETAS

**El grupo de corredores** que aparece viene a ser una especie de «los famosillos de la BMX», con especial atención al equipo de Hoffman Bike (Joe Kowalski «El Carnicero», Kevin Robinson y Rick Thorne). También están Dennis McCoy (el único ciclista que ha ganado un título en las cuatro disciplinas: vertical, callejero, sobre tierra y sobre llano), Simon Tabron (véase página 34) y Mike Escamilla. Algunas de las apariciones más notables son las de aquellos que ya han prestado su nombre a otros juegos, como el campeón del mundo de estilo libre Dave Mirra.

Cada corredor tiene un conjunto de características basadas en sus capacidades reales: Saltos, Aéreos, Giros, Equilibrio, Manual, Velocidad, Aceleración y Fakie (de espaldas). Hoffman, por ejemplo, es el rey cuando se trata de rampas verticales, pero cuando se trata de ir de espaldas, el chico no está tan seguro. Sea cual sea el corredor que elijamos, tendrás que aprender sus puntos fuertes y sus debilidades para evitar que te pases la mitad del tiempo mascando gravilla.

Las acrobacias pueden dividirse en cuatro tipos. Las sencillas (saltos, giros con barra y sin manos); «grindadas» (utilizando los estribos que hay pegados en los ejes delanteros y traseros para «grindar» por los bordes); las acrobacias más descabelladas (coletazos, Supermanes, *flairs*) y movimientos especiales. De todos estos, son los dos últimos tipos los que harán que ganes puntos de verdad, y si los combinas puedes recibir una carretada de puntos. Aunque eso no es nada fácil, al menos cuando todavía eres un principiante...



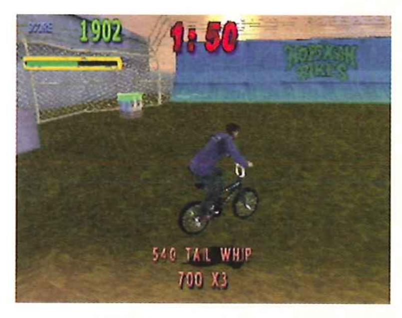
Una de las mayores diferencias entre montarse en una bicicleta y subirse a una tabla reside en la dificultad de improvisar en una BMX. En *THPS*, la improvisación nunca resultaba un problema. No es así en *Hoffman's*. Aterrizar de espaldas en una rampa vertical es un verdadero engorro porque pierdes impulso. Después de una buena racha, marcándote *flairs* de 360˚ y «supermanes» con doble agarre de sillín, quedarse clavado es más irritante que un kilo de ortigas sobre carne viva.

«Grindar» también es más complicado encima de una bici, al menos a la hora de conseguir una cierta variedad de movimientos. La mayor parte del tiempo estarás realizando *icepicks* y *toothpicks* (sostenerse sobre uno de los estribos delanteros o traseros). Intentar que tu corredor realice «grindadas» de doble estribo o «grindadas» Smith para combinarlas después con otra acrobacia sin estamparse contra el suelo no es nada fácil.

## NO ES PAN COMIDO

**Si te consideras un** experto en estos juegos de deportes de riesgo y crees que superarás el modo evolución (Career) antes siquiera de poder decir «sacadme-ese-sillín-de-la-cocorota-que-tengo-el-manillar-donde-ni-te-cuento», mejor será que te lo pienses dos veces. Aunque alcanzar grandes puntuaciones y recoger las letras que forman la palabra T-R-I-C-K no resulta demasiado difícil en los primeros niveles, echarle el guante a las portadas de revista ocultas es harina de otro costal. Incluso en el primer nivel. Con la portada escondida del segundo nivel, por ejemplo, nos pasamos horas intentado realizar las delicadas maniobras que se requieren para conseguir ese puñetero cómic. Al avanzar en tu trayectoria profesional te encontrarás con algunas pruebas la mar de duras. El parque de la ciudad de Nueva York se extiende por todas direcciones, con lo que resulta muy fácil desorientarse cuando empiezas a dar vueltas y el reloj no para de correr. Algunos de los objetos que deberás recoger se encuentran escondidos en los árboles. En niveles posteriores, te encontrarás con la planta de tratamiento de aguas residuales, el circuito más traicionero de todos y donde aterrizar bien ya es todo un logro. La Habra, California, es una pequeña urbanización en la que pasarás un buen rato saltando por los tejados y rompiendo antenas parabólicas.

También hay un par de competiciones que, muy a nuestro pesar, son demasiado fáciles de ganar. La primera, la competición Bluetorch, consiste en un descenso por una colina bajo la luz de la luna, con rampas, elevaciones y árboles por los que «grindar». El último nivel del modo evolución es la competición Crazy Freakin' Bikers, una prueba creada por Hoffman en el año 1999 para que tanto corredores *amateurs* como profesionales demostraran su pericia. Tiene lugar en una zona dividida entre una pista exterior de tierra y un circuito interior de obstáculos con rampas y rieles. ▶







**Combo de trompazos.** Prepárate para pegarte un buen montón de batacazos al principio. Tranquilo; cuando empieces a pillarle el tranquillo te pegarás muchos más

## EDITOR DE NIVELES
### CORRE POR EL PARQUE

Otra de las opciones que se ha tomado prestada de *Tony Hawk's Pro Skater 2* es el Editor de Niveles, con el que puedes crear tu propio parque de BMX y después probarlo en el modo para dos jugadores o en el modo Free Ride. Hay un montón de obstáculos la mar de conocidos, como rampas, barras, mesas de picnic y arbustos que podrás colocar libremente por la zona y ver que tal quedan. No es nada fácil construir un parque que tenga un buen aspecto y que al mismo tiempo sea jugable. Es muy divertido llenar el lugar de saltos enormes, cuencos y zanjas, pero a menudo te encontrarás con que has atestado demasiado las cosas y que apenas tienes espacio para moverte con soltura. La única forma de crear ese lugar mágico es experimentar continuamente.

Si no te emociona demasiado la idea de crear tus propias pistas, hay ocho parques por defecto que te darán una idea de cómo ser un maestro de la construcción, incluidos el Foso de la Muerte y la Sala de las Cañerías, y puedes probarlos todos en las modalidades Free Ride y para dos jugadores.







**Rigor ecológico.** Añade zonas verdes a tu parque y dale ese toque orgánico que tanto se lleva. No te pases con los obstáculos; necesitas espacio para acelerar. ▶

# SIMON TABRON

## UN INGLÉS EN EE.UU.

El toque británico al juego lo aporta Simon Tabron, quien lleva 19 años montando en una BMX, 11 de los cuales como profesional. Famoso por sus impresionantes 900, ahora, gracias a *Mat Hoffman's*, Simon podrá pasar de ocupar una de las tres primeras plazas en todas las competiciones internacionales a gozar de fama mundial gracias a su representación poligonal. Para felicitarle por este gran paso en su carrera, *PSMag* hizo una pequeña escapada hasta Bristol para hablar con este simpático chico de 27 años y su esposa, con la que lleva casado cinco años, en el local de Sk8+Ride.

Después de una sesión fotográfica en la rampa vertical, donde Simon nos ofreció una colección de piruetas que él mismo denominó «recatadas» (aunque sólo de asomarnos un momento por el borde de la rampa ya tuvimos que pedir un reconstituyente) nos retiramos al bar del parque para charlar un rato. El entusiasmo de Simon por *MHPB* quedó patente nada más empezar la entrevista, y con todo lo que nos contó podríamos haber llenado un manual completo de instrucciones. Aquí tienes los fragmentos más destacables.

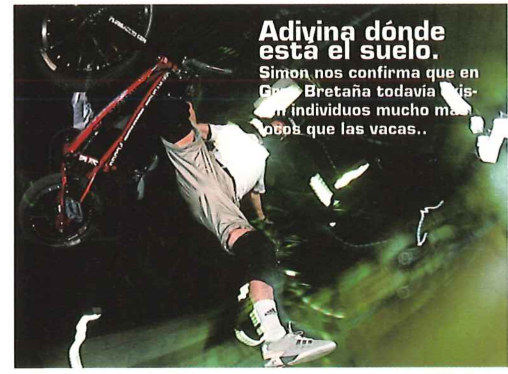
**PSMag: ¿Los corredores aportasteis muchas cosas al juego?**
La verdad es que sí. Por ejemplo, me di cuenta de que un par de acrobacias no estaban bien, así que cuando visité el estudio de desarrollo hace unas semanas les comenté el asunto, busqué material videográfico y fotos, se lo di y después los animadores lo corrigieron.

**PSMag: ¿Crees que el juego animará a que más chicos se monten en una BMX?**
Eso espero. Si tan sólo uno de cada diez chicos que prueban el juego decide que quiere una BMX de verdad, no estará nada mal. La verdad es que incluso me ha animado a mí. Me ha abierto los ojos a nuevas formas de montar, a combinar acrobacias y, en general, a ser más rápido y agresivo.

**PSMag: ¿Así pues, estás satisfecho con el resultado final del juego?**
¡Por supuesto! Quiero una de esas PSones nuevas con minipantalla para que pueda sentarme en la habitación de mi hotel antes de una competición y practicar mis acrobacias.

Pues que tengas suerte. Al terminarse la entrevista nos sentamos delante de la PlayStation de Simon para echar unas partidillas. Lo cierto es que Simon nos pateó el trasero sin contemplaciones y nos dejó a la altura del betún. Mientras él enlazaba piruetas en el parque de Nueva York con un equilibrio envidiable y acumulaba puntos sin parar, nosotros nos pasamos la mayor parte del tiempo tratando de imprimir nuestra huella facial en el asfalto. Está claro que el chico se ha pasado unas cuantas horas dándole al mando...
Cuando al final colgó su casco y recogió sus cosas, Simon nos contó sus planes acerca de realizar un tipo diferente de acrobacia aérea. «Últimamente he tomado clases de vuelo, así que supongo que una parte de mí querría ser piloto. Realicé mi primer aterrizaje la semana pasada. ¡Eso sí que daba miedo!»

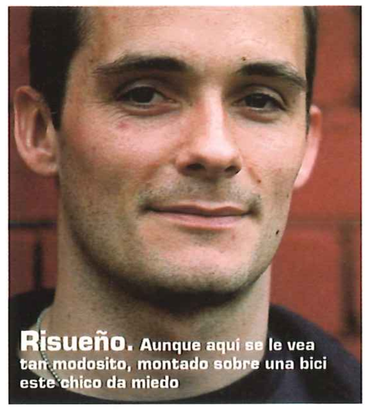
> **«Me ha abierto los ojos a nuevas formas de montar y, en general, a ser más rápido y agresivo»**



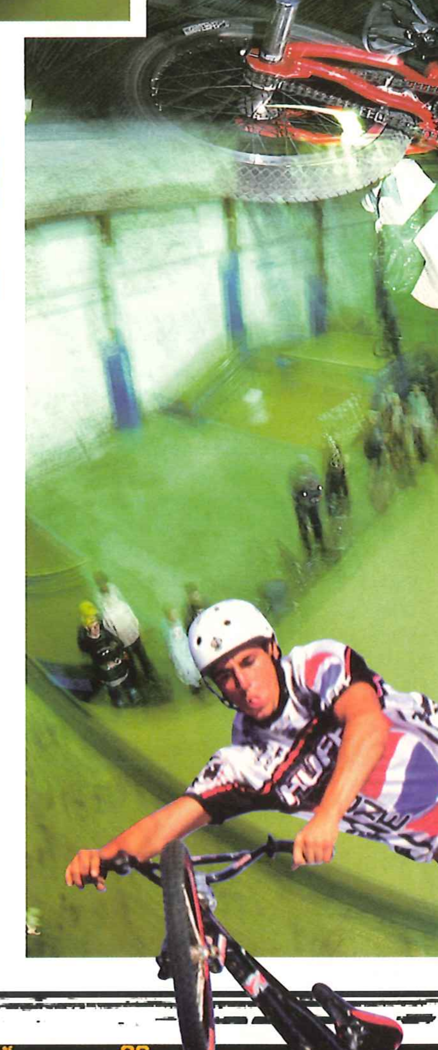
**Adivina dónde está el suelo.** Simon nos confirma que en Gran Bretaña todavía existen individuos mucho más locos que las vacas..

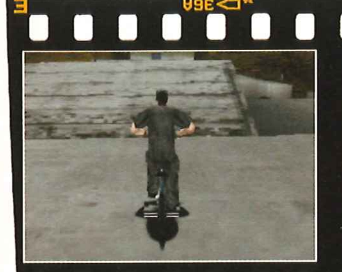






**Risueño.** Aunque aquí se le vea tan modosito, montado sobre una bici este chico da miedo













**Vértigo.** Contemplar este salto desde lo alto es excusa suficiente como para irse al lavabo un rato

▶ Vale, ya has completado tu trayectoria profesional, has desbloqueado todas las bicicletas extra y has aumentado al máximo las características de tu ciclista. ¿Y ahora qué? Pues bien, siempre puedes darte una vuelta por los dos niveles de *THPS1*. Los de la zona de obras y la escuela están ahí, y si todavía conservas una copia del primer *Tony*, siempre puedes ver quién logra una mayor puntuación, si los *bikers* o los *skaters*.

Los modos para dos jugadores no necesitan grandes explicaciones, pero vaya allí para los neófitos... En la modalidad Graffiti, realizas acrobacias con obstáculos que después se iluminan de tu color. El otro jugador puede robarte los obstáculos si consigue realizar una pirueta de mayor puntuación utilizando la misma sección. El modo H-O-R-S-E consiste en que cada jugador debe realizar un combo en un obstáculo determinado y seguir haciendo acrobacias hasta que uno de los dos concursantes no consiga igualar la puntuación anterior. Al fracasar, el corredor recibe una letra. La partida prosigue hasta que uno de los jugadores recibe el cariñoso apelativo de HORSE (caballo). Por supuesto, lo mejor de este modo es que puedes cambiar el insulto de «horse» a «tontolculo» o cualquier otro calificativo que te apetezca. El modo Trick attack consiste, simplemente, en obtener la puntuación más alta para ganar.

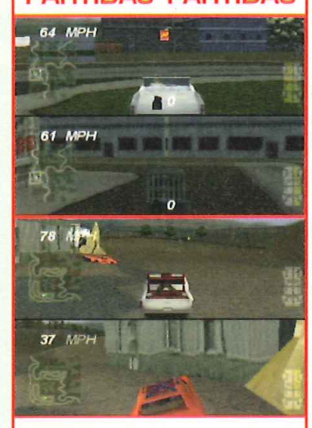
A pesar de esta sensación de estar pisando constantemente terreno trillado, *Mat Hoffman's Pro BMX* rebosa toda la calidad que cabía esperar, y si eres un *fan* de ambos *Tony Hawk's*, no quedarás decepcionado. Por cierto, circula el rumor por la redacción de que *Tony* podría realizar una tercera aparición en PS1. Hasta entonces, disfruta de *Mat Hoffman's* y no te olvides de las vendas... las necesitarás. ■

**Distribuidor:** Ubi Soft
**Fabricante:** Sinister Games
**Número de jugadores:** De uno a dos
**Disponible:** Sí

# Dukes Of Hazzard 2 Daisy Dukes It Out

## LOS CHICOS DE *EL SHERIFF CHIFLADO* VUELVEN A LAS ANDADAS, PERO... ¿SABRÁN SACARLE MÁS JUGO AL GENERAL LEE?

### PARTIDAS PARTIDAS



**Hay cuatro modos para dos jugadores, que van desde la simple carrera a una competición destructiva. En éstos, podrás competir con cualquiera de los 16 coches del juego por un montón de pistas diferentes. También existe un modo de «paseo» que te permite vagar por cualquier parte del condado de Hazzard que te apetezca.**

### TIEMPO AL TIEMPO



**En la mayor parte de misiones el tiempo desempeña un papel importante: tendrás que ir de A a B recogiendo banderas por el camino. Para conseguir algo más de tiempo que te ayude a completar el juego, tendrás que pillar los cronómetros esparcidos por el paisaje de Hazzard.**

### CON TODAS LAS DE LA LEY



**El principal obstáculo que encontrarás cuando estés enfrascado en plena misión son las atenciones del mejor sheriff de Hazzard, Rosco P. Coltrane, del comisario Enis y, por supuesto, del perro Flash. Si no consiguen pararte los pies, intentarán causar tanto daño a tu vehículo como puedan (hasta que el icono esté rojo como un tomate) para hacerte morder el polvo.**

### MENUDAS NENAS

**El argumento gira entorno a dos bellezas del sur, Daisy y Melanie Shaw, cuyos escotes cortarán la respiración a más de uno en unas secuencias de vídeo que recuerdan a la serie televisiva. Básicamente, Melanie es un mal bicho que intentará jugarle una mala pasada a nuestra Daisy con ciertas cosas del pasado.**



### EL GENERAL

**Aparte del General Lee, también puedes ponerte al volante del pequeño Jeep blanco de Daisy, «el Correcaminos» o de su buga amarillo cantón (abajo). En el modo para dos jugadores puedes conducir la camioneta de Scooter y el coche patrulla de Rosco.**



**Para algunos, las tardes de los sábados quedarán impregnadas de nostalgia sin poder ver a ese poli incompetente y su perro persiguiendo a los chicos del condado de Hazzard. Algo que el decepcionante *Dukes Of Hazzard*, que apareció el año pasado, no lograba remediar...**

Un manejo pobre, unos gráficos deficientes y un argumento prácticamente nulo fueron los causantes de que el primer juego careciera del menor rastro de emoción. En esta ocasión, Sinister Games promete algo más que un simple cambio de bujías.

Aunque la primera versión que hemos probado se parece sospechosamente al original tanto en el aspecto como en el manejo, los entornos pintan mucho mejor. Esta vez Hazzard se alza ante nuestros ojos como un espacio abierto, y las misiones transcurren por distintos recorridos dentro del mismo entorno que configura el condado. Además, también hay unos cuantos atajos y un montón de saltos que conducen a probar el juego una y otra vez.

La estrella con mayúsculas de la serie, nuestra querida y sensual Daisy Duke, tiene un papel central en este argumento preñado de ansias de venganza. Aunque esto significa que deberás prescindir del General Lee en ciertas ocasiones, también supone que, finalmente, podrás echarle el guante a Daisy...

**«En esta ocasión, Sinister Games promete algo más que un simple cambio de bujías»**

### PSMag OPINA

**LO MEJOR**
- Licencia nostálgica
- Daisy
- Pantalones ajustados

**LO PEOR**
- Pobre manejo
- Gráficos defectuosos
- Demasiado simple
- Más de lo mismo

**PREVIO ASIO**

A estas alturas es difícil ver a *Daisy Dukes It Out* como algo más que un título del montón, algo mejor que el original pero lo bastante parecido como para repetir la mayoría de sus errores. Si recuerdas la serie con cariño, no esperes nada del otro mundo.

**Distribuidor:** Virgin
**Fabricante:** Taito
**Jugadores:** De uno a dos
**Disponible:** 22 de junio

# Power Diggerz

## ESTO SÍ QUE ES «LLEVARSE EL TRABAJO A CASA»

### ¡CAVA, DEPRISA!



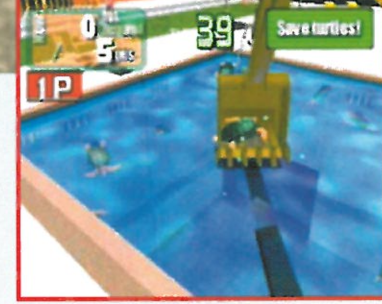
La principal ocupación que tendrás en *PD* es la de cavar. Tomar tierra de un sitio y descargarla en otro sin derramar nada por el camino. Pero si crees que algo tan simple te va a resultar fácil, vas listo...






### LO QUE HAY QUE HACER...

No todo es tierra en la vida. El cuadro verde de la pantalla te indicará cuál es tu misión en cada caso: salvar a unas tortugas, quitar los obstáculos de la carretera para que puedan pasar los coches, cocinar... Sí, sí, cocinar. ¡Los japoneses cocinan con excavadoras!






### ¡TEN MÁS CUIDADO!

Tu capataz, japonés hasta la médula, te echará unas broncas de cuidado cada vez que derrames algo de tierra, golpees algún elemento del escenario o rompas algo. Hazle caso, porque él es quien paga...






**P***ower Diggerz* es el juego más original, gracioso y divertido que hemos visto desde hace siglos. ¡Un simulador de excavadoras! O mejor aún: un simulador de conductor de excavadoras, con su correspondiente capataz, su nómina, el descuento en el sueldo por el coste de lo que hayas roto, un tiempo muy limitado...**

Imagina un juego con el humor de *Point Blank*, el control de *R/C Stunt Copter*, decenas de minijuegos distintos y unos gráficos alucinantes. Los efectos de sonido también son increíbles; y la música, un rock intravenoso a la japonesa. Tus pies se moverán al compás de la música mientras tus nervios se crispan hasta producirte espasmos incontrolables en las orejas... Nos encanta este juego.

Tenemos que reconocer que hemos tenido que invertir muchas horas para controlar, por fin, las dichosas excavadoras. Intenta hacerte una idea: las direcciones del pad sirven para girar el brazo, estirarlo y contraerlo; △ y ✕, para bajar o subir el brazo; □ y ○, para contraer y levantar la pala; R2 y L2 mueven las cadenas para hacerte avanzar; y R1 y L1 mueven las cadenas para hacerte retroceder. Eso significa que, para tomar una curva, deberás avanzar con R2 y L2, soltar el botón de la cadena que te convenga para que la excavadora gire, y seguir después recto con ambos botones pulsados. Si quieres girar sin moverte del sitio, necesitarás dar marcha atrás a una cadena y avanzar con la otra, etc. Y todo eso, mientras controlas el brazo y la pala con las cuatro direcciones del pad y los cuatro botones principales... No, no es imposible. Acabarás haciéndolo. Pero, cuando lo consigas, no te mires las manos, porque ¡no tendrás ni idea de cómo estás haciendo todo eso con todos los botones a la vez! ■

> **«Hemos invertido muchas horas para poder controlar, por fin, las dichosas excavadoras»**




**⊕ LO MEJOR**
- ¡Qué pedazo de gráficos!
- Estética y humor al más puro estilo *Point Blank*
- Un control *muy, muy* realista, por increíble que eso parezca
- Multitud de opciones y extras

**⊖ LO PEOR**
- Te costará muuuuchos intentos superar cada prueba
- Quizás resulte algo corto

**! PREVIO AVISO**
Si te gustan los juegos difíciles pero geniales, *Power Diggerz* te apasionará. Tan bueno y tan difícil como *R/C Stunt Copter*, pero mucho más divertido y gracioso. ¡Te partirás de risa!

## DATOS

| | |
|---|---|
| **Distribuidor:** | Infogrames |
| **Fabricante:** | Darkworks |
| **Género:** | Aventura |
| **Número de jugadores:** | Uno |
| **Disponible:** | Sí |
| **Formato:** | PS1 |
| **Página web:** | www.darkworks.com |

# T



# ERROR EN LAS SOMBRAS

**PREPÁRATE PARA UNA BUENA DOSIS DE ESCALOFRÍOS MIENTRAS *PSMAG* EXPLORA EL ATERRORIZANTE MUNDO DE *ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE*...**



Carnby explora los aterradores confines de Shadow Island. Los niveles —sobre todo, el pantano— cuentan con un diseño magnífico





**Bienvenido, querido lector, a Shadow Island. Si tienes problemas de corazón o eres más bien timorato, vete ahora que puedes. Éste no es lugar para ti...**

Sobre peñascos y rocas prominentes se alza la casa de Obed Morton, arqueólogo y antropólogo aficionado al ocultismo. No está muy claro lo que se traía entre manos este hombre en su laboratorio secreto, pero lo que sí está claro es que las fuerzas que ha desatado son sobrenaturales, hostiles y vienen pero que muy hambrientas.

Nuestros héroes, Carnby y Aline, se encuentran aquí por razones muy distintas. Un tal Charles Fiske, investigador privado y colega de Carnby, ha regresado de la isla en estado fiambre, y se desconoce la causa de su muerte. Aline, en cambio, ha acudido a petición de Morton para estudiar unas piedras antiguas que éste ha descubierto. Lo que nuestros protagonistas averigüen al llegar a la isla cambiará sus vidas para siempre y, a pesar de perseguir objetivos muy dispares, tendrán que trabajar juntos si quieren salir de la isla vivitos y coleando.

Ahora bien, en contra de lo que puedas haber visto o leído, *Alone In The Dark: The New Nightmare* no ha sido diseñado para aterrorizarte de buenas a primeras; es un poquito más sutil.

Tras llevar a cabo las pertinentes indagaciones en los estudios que Darkworks posee en París acerca de la temática y contenido de este horripilante y novedoso juego de aventura, nos quedamos ▶



# Del diario de Obed Morton...

Abdomen delgado. ¿Será el talón de Aquiles de esta criatura?

Tentáculos con punta de aguijón... ¿quizá para dejar inconsciente a su presa?

Dígitos articulados, perfectos para sujetar y desgarrar

## ¿Qué son estas bestias inmundas?

▶ boquiabiertos al conocer las pretensiones de su equipo creador.

Para empezar, Darkworks ha intentado desmarcarse de su competidor mas evidente —es decir, la saga de *Resident Evil*— situando a su criaturita en unas coordenadas totalmente diferentes. En vez de llamarse «terror de supervivencia», *Alone In The Dark* ha sido etiquetado como «tensión de supervivencia», y lo cierto es que, tras haber jugado un ratillo, este apodo aparentemente tan inofensivo empieza a cobrar sentido. Mediante el magistral uso del sonido, las secuencias de vídeo y los decorados, *Alone In The Dark* promete despertar unos niveles de ansiedad que normalmente asociaríamos a una película de terror.

Pero dejemos esto para luego. Ade- ▶



## El busto es mío

Los fanáticos del terror de supervivencia disfrutarán de lo lindo con los astutos puzzles que plantea *Alone In The Dark*.



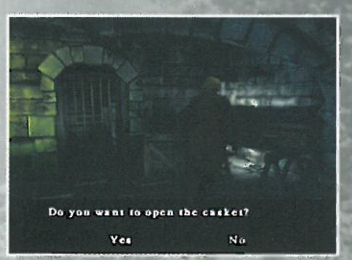
Puedes empujar este busto hacia un lado y, al mirar en el espejo, descubrirás por qué. ¿Ves como se reflejan las dos letras inscritas en su espalda (H y M) en el espejo?



Al observar la estatua con más detalle detectas un extraño mecanismo. Introduce las dos letras para ver qué pasa.

## Veo a los muertos

Las fuerzas ocultas de Shadow Island pueden manifestarse de muchas formas. Procura vaciar la vejiga antes de cada partida...




Nos acercamos al cofre un tanto atemorizados. Nunca se sabe con lo que te puedes encontrar al abrir un trasto de estos...



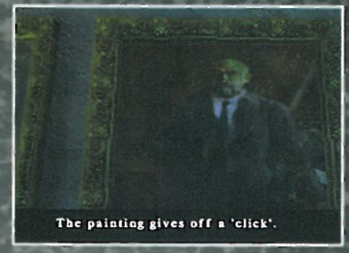
Decididamente, aquí hay algo escondido... ¿un cadáver? No se puede ver bien. Levantemos la tapa un poco más.

## Del diario de Obed Morton...

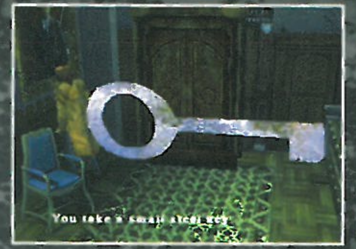
Los tentáculos son increíblemente musculosos y potentes

Piel reforzada, difícil de penetrar

Primeros esbozos. Véase página siguiente para más detalles




¡Clic! Parece que el mecanismo ha activado algo detrás de uno de los cuadros que hay en el descansillo. Nos dirigimos arriba a ver qué es.



Si examinamos el cuadro desde un poco más cerca, vemos que ha expendido una llave. Y justo cuando nos preguntábamos de dónde es esa llave...



...¡aparece de la nada un pequeño demonio saltarín! Hace falta una cantidad considerable de plomo para tumbar a estas bestias.



¡Es Aline! ¡Tu proyecto de ligue! Dios, ¿qué le han hecho? ¡Le han sacado los ojos! Con los ojos tan bonitos que tenía... ¿Quién ha podido hacer algo así?



Espera un momento... todo ha sido una alucinación, ¡menos mal! ¿Qué podrá significar? ¿Será que Aline, tu compañera de fatigas, está en apuros?




¿Y qué tenemos aquí? Una llave. Nos apostamos un ojo de la cara (de Aline) a que abre aquella puerta cerrada que nos encontramos antes. Sólo hay un modo de averiguarlo...

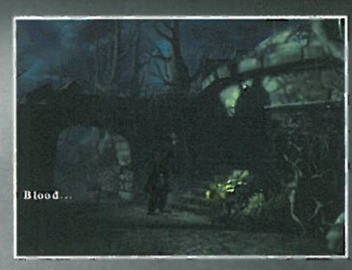
▶ más, ni por un momento pretendemos insinuar que el juego no contenga elementos capaces de ponerle a uno los pelos de punta (para muestra, sirvan las capturas que tienes justo delante de tus narices). En honor a la verdad, hay que decir que sí que alberga alguna que otra sorpresilla horripilante que te pillará desprevenido, y puedes apostar lo que quieras a que al cabo de 20 minutos te dará la impresión de que no existe otro juego igual. La versión con la que hemos jugado no está ni mucho menos acabada, pero lo que está claro es que no le falta: atmosfera. De hecho, una atmosfera tangible, arrebatadora y, sobre todo, horripilante.

Y aquí es precisamente donde se empieza a percibir esa «tensión de supervivencia». Tendrás la oportunidad de ▶



## Tensión a flor de piel

Secuencias como ésta respiran atmósfera a raudales y marcan el tono para el resto del juego...




Justo después de llegar a Shadow Island, encontramos un pequeño cuartel. Parece que hay sangre en las escaleras.



El interior está bastante oscuro. Encendemos la linterna y echamos un buen vistazo a nuestro alrededor.



¿Quién es este tío? ¡Vaya, si le falta un brazo! Eso tiene que doler. ¿Qué criatura le podría hacer eso a un hombre?

▶ explorar los escenarios más detallados que posiblemente puedas encontrar en PlayStation, y no nos referimos sólo desde el punto de vista visual. La música y los efectos de sonido —e, incluso, el escalofriante silencio— tienen un efecto demoledor en el juego, dotando a las localizaciones de un aire tenebroso que termina por embargarte y provocarte una agobiante sensación de desasosiego.

El otro elemento que tiene una gran trascendencia en el juego, tanto en la atmósfera como en el sistema de juego, es el uso de la luz. Las aventuras de Carnby y Aline avanzan por diferentes derroteros, pero ambos han tenido la precaución de llevar consigo un objeto que los une: la vieja y fiable linterna. Este utensilio afecta como ningún otro tu interacción con los escenarios y entidades del juego. Para empezar, alumbra tus pasos, permitiéndote ver en zonas tan negras como la boca del lobo. También sirve para detectar objetos —como equipo y munición— que pueden estar esparcidos a tu alrededor. La verdad es que constantemente tienes que estar ojo avizor si quieres descubrirlos.

Pero el uso más sorprendente de la linterna que hemos encontrado —y esto sólo lo averiguarás conforme vayas experimentando— es el efecto que tiene sobre las espantosas monstruosidades que deambulan por Shadow Island, siempre dispuestas a zamparse un bocata de Carnby. Algunas de las criaturas más pequeñas se pondrán nerviosas al recibir el haz de luz de tu linterna y empezarán a brincar y a mordisquearte los pies. Otras evitarán la luz y saldrán por patas ▶



Explorando el terror de...

### Shadow Island

Fuerte

Puertas chirriantes y pasadizos tenebrosos: el Fuerte constituye una parte importante del juego

Pantano

Tu avión se estrella aquí, dando comienzo al juego...

Capilla

La capilla parece el refugio perfecto, pero... ¿lo es, en realidad? Incluso en la quietud de esta iglesia el peligro se puede palpar en el ambiente

Mansión

La biblioteca de la mansión contiene muchas pistas. Aquí te encontrarás con muchos de los puzzles del juego

Círculo de piedra

La mayor parte de las investigaciones de Morton tienen un origen mítico... De ahí el círculo de piedras que hay en Shadow Island



Nos dice que nos piremos, así que lo dejamos en paz, no sin antes darle algunas balas que nos sobran.



Al adentrarnos en el bosque, oímos un disparo sordo. Al parecer, nuestro amigo ha optado por la opción más rápida...

## Alone in the Darkworks

¡PREPÁRATE PARA TEMBLAR! ...porque el diseñador principal, Nicolas Bouvier «el Repugnante», nos va a contar todos los entresijos sobre el diseño de las criaturas y los fondos de *AITD*...

«Las criaturas de *AITD* están —evidentemente— influidas por las novelas de H.P. Lovecraft. Es curioso pensar que estas criaturas tan horrorosas las ha diseñado una mujer, Clare Wendling. Para nosotros ha sido todo un desafío, porque no queríamos que esto se convirtiera en un simple desfile de zombis. A modo de guía, pensamos en las maneras más horripilantes de morir para nuestros héroes. Así que hay de todo: puñaladas, estrangulamientos, destripamientos, ahogos...»
«Escogimos una localización del noreste americano como inspiración para los escenarios, y también incluimos detalles arquitectónicos propios del período colonial. Investigamos en las novelas de Lovecraft para encontrar entornos que inspiraran una atmósfera de miedo y terror. El resultado final es una mezcla de influencias, con algunas ideas propias.»

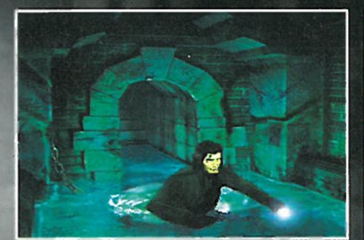
¡ESTREMÉCETE DE TERROR! ...porque Thierry Desseaux «el Terrible» y Jean-Sebastian Rossbach «el Tartamudo», compositor y diseñador de sonido de *AITD* respectivamente, nos explican cómo son los efectos de sonido y la banda sonora...

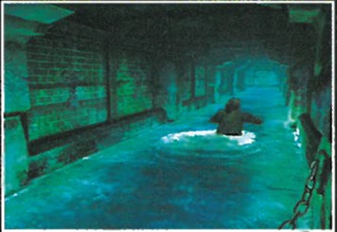
«¡Esperamos provocar miedo! Carnby y Aline deben sentirse incómodos y bajo presión. A la música le dimos un toque industrial, para crear un clima de opresión, y aprovechamos los diferentes sonidos que utilizamos en la creación de la música para dar la sensación de estar amenazado constantemente por lo desconocido. Así que no puedes decir cosas como: '¡Qué melodía de violín tan bonita!' Más bien dirías: '¡Qué sonido tan espeluznante!'»
«Aun así, un buen ambiente se queda cojo si no se le incorporan los efectos de sonido adecuados. Nuestros héroes disponen de cerca de 62 sonidos sólo para sus pisadas. También hemos creado efectos para el clima de Shadow Island, como la lluvia, los truenos y el mar. El jugador tiene que sumergirse en una isla aterradora.»



## Rata de alcantarilla

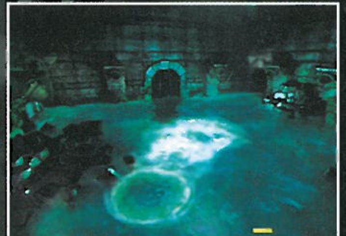
**Para Carnby sólo existe una posible vía de acceso a la mansión: a través de las cloacas. Pero, ¿qué le depararán?**


Genial; un sistema subterráneo de depuración de aguas. Aquí estaré seguro, estoy convencido.


Carnby avanza a través de las aguas y, al hacerlo, deja una estela que delata su trayectoria.


Llegamos a una caverna enorme donde escuchamos unos extraños sonidos de borboteo. Mmm...


¡AAAH! Como por arte de magia, hace su aparición una bestia serpenteante recubierta de escamas.


Se sumerge, arrastrando a Carnby consigo. ¿Y ahora qué? ¡Eso tendrás que descubrirlo tú!

## La luz al final del túnel

**Como ya hemos visto, la luz es tu mejor aliado. Pero hay algunas criaturas que no aceptan un no por respuesta.**


Proseguimos nuestra exploración desarmados. ¿Qué extraños sucesos nos depara el futuro?


Se oye algo similar a un maullido de gato y nos atacan un par de bestias de tres patas.


Se acobardan al enfocarles con la linterna... empezamos a alejarnos corriendo...


...¡y al doblar la esquina nos encontramos en un callejón sin salida! Y ahora, ¿hacia dónde vamos?

▶ cuando les enfoques, pero volverán a por ti en cuanto les des la espalda. A otras bestias incluso puedes derrotarlas simplemente bañándolas con la luz de tu linterna. Ahora ya sabes de donde le viene el nombre a la isla...

El juego está repleto de toques originales de este tipo, y Darkworks ofrece el doble de la resolución en pantalla que se utilizó en *Resident Evil*, con lo que *Alone In The Dark* se vislumbra como toda una obra maestra en el apartado visual. Ven a vernos el mes que viene —si te atreves—, ya que someteremos este juego a la prueba definitiva en nuestra *review*. Hasta entonces, amigo, anda con sigilo, ten cuidado con las sombras, y lleva siempre encima un palo bien grande por si las moscas... ■

THE SHADOWS ALWAYS PREVAIL

## Alone in the Darkworks

**¡ENCÓGETE DE MIEDO!** ...porque Emmanuelle Boutin «el Malvado» y David Rochedieu «el Ruin», director técnico y de desarrollo respectivamente, nos iluminan con su prodigiosa destreza técnica...

«*AITD* se vale de una técnica de iluminación excepcional utilizada por vez primera en una consola que nos permite conseguir unos efectos espectaculares sobre fondos prerrenderizados. La usamos sobre todo para la linterna, aunque también interviene en el diseño de otros muchos efectos, como explosiones, sombras y efectos especiales para monstruos y armas. Es muy atmosférico y hace que la parte de exploración que tiene el juego resulte impresionante.»

«Con *AITD*, hemos llevado al límite el hardware de la PlayStation, al utilizar toda su capacidad de procesamiento. Hemos llegado tan lejos como lo hizo *Metal Gear* en su momento dentro de los juegos de acción/aventura en tiempo real para PS1. Y para finalizar, hemos combinado unos gráficos de alta calidad con una iluminación impresionante, un sonido envolvente, unas secuencias magníficas y una IA muy lograda.»

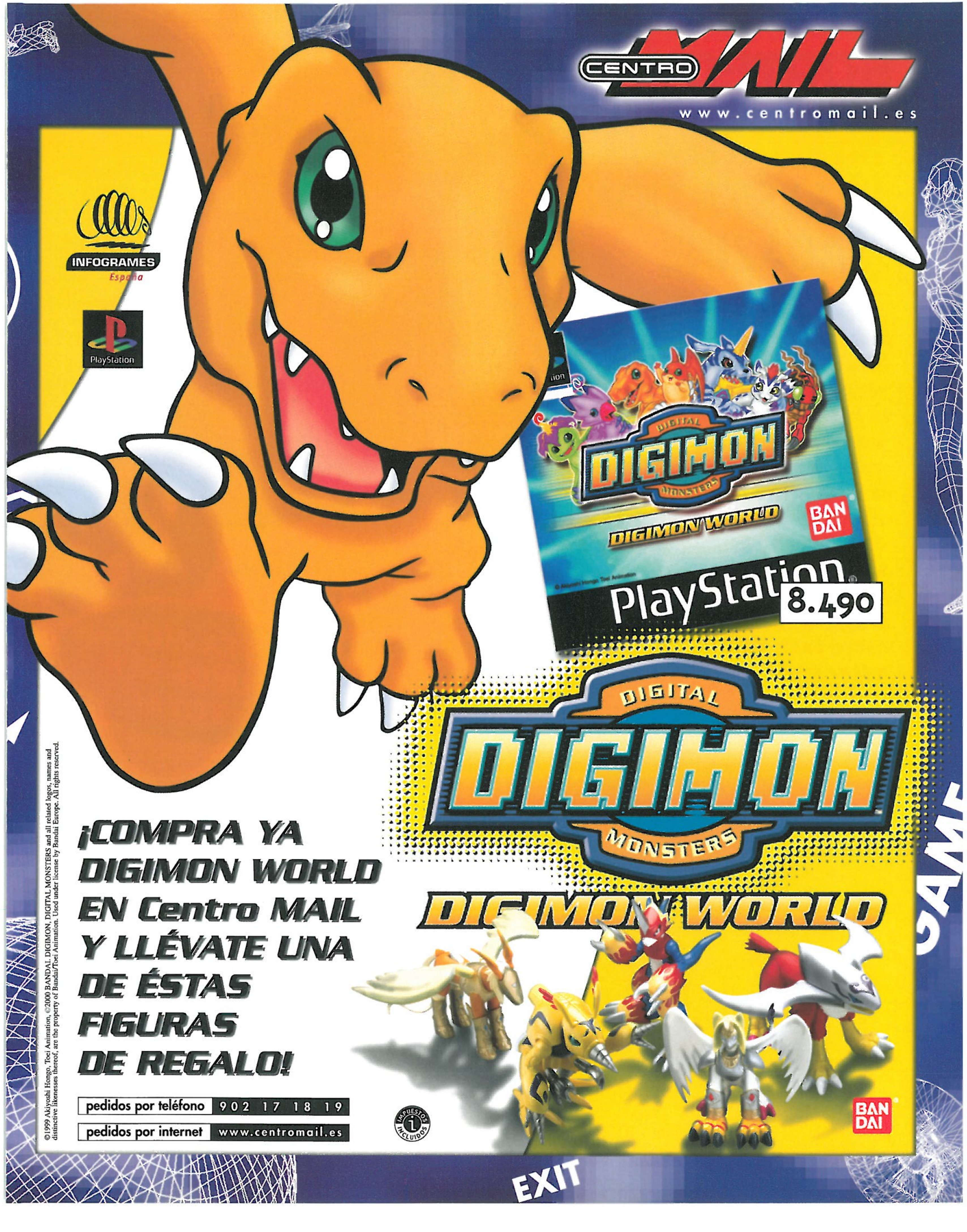


## Alone in the Darkworks

**¡SIENTE ESCALOFRÍOS!** ...porque interrogamos a Guillaume Gouraud «el Sanguinario», supervisor artístico y cofundador de Darkworks...

«Creo que supondrá una experiencia muy enriquecedora para todos esos jugadores a quienes les encanta la ambientación; sentirán momentos de verdadero estrés y al mismo tiempo disfrutarán del fruto de su esfuerzo. Los que jueguen de manera algo más superficial, se deleitarán con unos gráficos sensacionales, unos efectos luminosos fuera de serie y toda la intensidad del combate.»

«Cuando Infogrames nos encargó la creación de un nuevo juego de *AITD*, buscamos ideas que fueran novedosas. Uno de los primeros conceptos en aparecer fue el de la linterna. Era más que evidente que dado el nombre del juego, éste debía incluir luz, así que David, nuestro gurú técnico, se puso manos a la obra. Ahora disponemos de una mecánica de juego y unos efectos especiales que nunca antes se habían visto en juegos de PlayStation con fondos fijos. *Alone In The Dark: The New Nightmare* es nuestro primer juego, y la verdad es que nos hemos arriesgado bastante. ¡Espero que el jugador se quede tan sorprendido como nosotros!»



CENTRO MAIL
www.centromail.es
INFOGRAMES España
PlayStation
DIGITAL DIGIMON MONSTERS
DIGIMON WORLD
BANDAI
PlayStation
8.490
DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS
DIGIMON WORLD
¡COMPRA YA DIGIMON WORLD EN Centro MAIL Y LLÉVATE UNA DE ÉSTAS FIGURAS DE REGALO!
pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es
IMPUESTOS INCLUIDOS
BANDAI
GAME
EXIT
©1999 Akiyoshi Hongo, Toei Animation, ©2000 BANDAI. DIGIMON, DIGITAL MONSTERS and all related logos, names and distinctive likenesses thereof, are the property of Bandai/Toei Animation. Used under license by Bandai Europe. All rights reserved.

# SORTEO MBK

## *MOTORÍZATE CON* PLAYSTATION MAGAZINE

**¿Estás cansado de tener que ir a todas partes a pie? Deja la bicicleta para el fin de semana, regala tu patinete a tu hermano menor y prepárate para sentir la velocidad. Tú, tu moto, la carretera... Disfruta de la libertad que te proporcionará esta fantástica *scooter* de MBK. *PlayStation Magazine* te lo sirve en bandeja. Lo único que tienes que hacer es completar un puzzle. Durante tres meses (mayo, junio y julio) publicaremos las piezas de este rompecabezas. Recórtalas, colócalas en su lugar y mándalas por correo antes del 1 de agosto. Ya tienes la primera. Ánimo y mucha suerte.**







### Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

### El premio

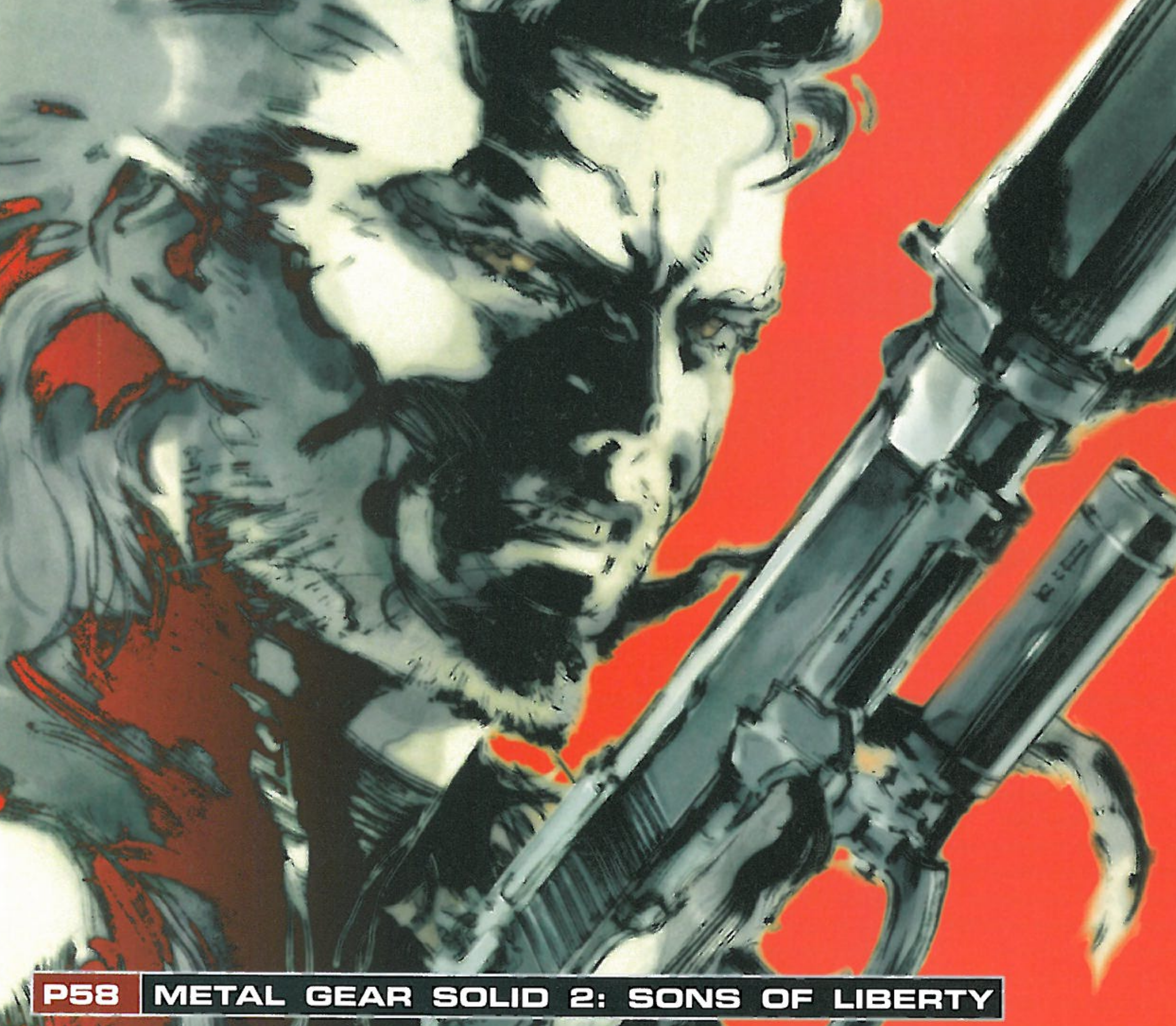
**MBK y *Playstation Magazine* sortearán una *scooter* Nitro entre todas las cartas recibidas. El plazo máximo para la recepción de cartas será hasta el 1 de agosto. El nombre del ganador se publicará en la revista de septiembre.**



# PlayStation®2

REVIEWS ■ PREVIEWS ■ NOTICIAS

JUNIO 2001



**P58** METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

«DEJANDO DE LADO ALGÚN QUE OTRO PROBLEMILLA SIN IMPORTANCIA, ESTE JUEGO SUPERA CON CRECES A SU YA DE POR SÍ FANTÁSTICO PREDECESOR, Y ES, CON MUCHO, EL MEJOR JUEGO AL QUE HEMOS JUGADO EN PS2. ¡QUÉ MEJOR CUMPLIDO PARA UN VIDEOJUEGO!»

## CONTENIDOS

### REVIEWS



### PREVIEWS



### REPORTAJE






**P48** CRAZY TAXI



**P50** THE BOUNCER



**P55** INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER ▸

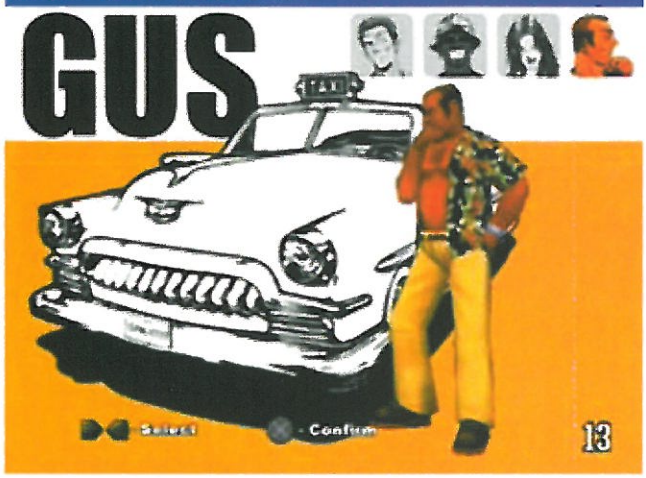



**Carreteras, aceras,** túneles del tren... La distancia más corta entre dos puntos es la línea recta, y lo demás da igual



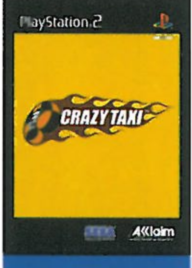


**Escoge coche y taxista,** recoge a un cliente y llévale adonde te indique. A veces, incluso te dicen qué calle debes tomar, para que no te pierdas. Son más majos...




# CRAZY TAXI

## EL DEBUT DE SEGA EN PS2 ES UNA AUTÉNTICA *LOCURA*




- **DISTRIBUIDOR**
  Acclaim
- **FABRICANTE**
  Sega / Acclaim
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual y textos en castellano
- **PRECIO**
  9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Cuatro coches, cuatro personajes
  - ¡Toda una ciudad para hacer el loco!
  - Diversos extras

**H*ang-On, Panzer Dragoon, Daytona USA, Sega Rally, Sonic, Virtua Fighter, ShenMue*... ¿qué tienen todos esos títulos en común, además de ser de Sega? Que todos, en algún momento, fueron los mejores en su género. Algunos, como *Panzer Dragoon* y *ShenMue*, continúan siéndolo. ¿Te imaginas una carta de presentación mejor para entrar a crear juegos para PS2?**

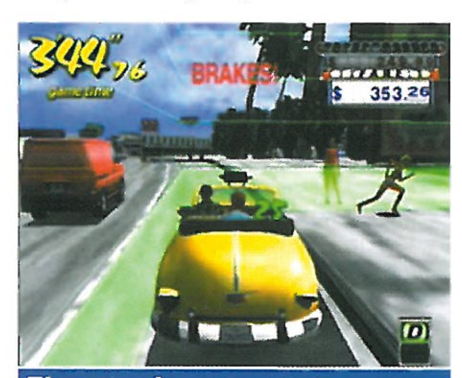
Pero no nos dejemos llevar por la emoción: no todos los juegos de Sega son perfectos. Algunos no pasan de ser simplemente fabulosos, como éste. *Crazy Taxi* nació en un salón recreativo, como muchos de los juegos de Sega, y se convirtió para Dreamcast con alguna que otra opción nueva. Un juegazo divertidísimo y técnicamente genial, pero «demasiado arcade» para quienes buscaran simulación y durabilidad. Exactamente igual que la versión para PS2.

Nuestro *Crazy Taxi* es idéntico, IDÉNTICO al de Dreamcast. A última hora, Sega ha conseguido dotar a los gráficos de *anti-aliasing* por software para ofrecer el mismo aspecto que en su consola. Eso ha hecho que la velocidad del juego sea levemente menor en PS2, pero eso es algo que sólo notarán quienes hayan pasado muchas horas con el *Crazy Taxi* de DC. También, de vez en cuando, aquí verás aparecer de la nada algún que otro coche, e incluso el juego se te colgará de vez en cuando si pulsas varios botones a la vez durante un giro brusco de cámara, pero esos fallos son muy poco frecuentes, no temas.

## Sega ha conseguido dotar a los gráficos de *anti-aliasing*

Lo que no nos parece demasiado bien es la carencia de novedades para PS2. Todo es igual. Seguramente ya conoces la mecánica de juego: escoges uno de los cuatro taxis disponibles y vas a «trabajar», recogiendo a gente y llevándola a su lugar de destino (por calles, rampas, autopistas, atajos, ventanas...). Si esquivas el tráfico por los pelos, consigues algo de dinero extra; si llegas rápidamente a tu destino, ganas unos segundos; si prestas tus servicios a mucha gente, viajas a lugares más lejanos y alcanzas mejores «carnets» en el menú de puntuaciones final, etc. Igual que en DC, vaya. Los mismos coches y personajes, la misma ciudad, los mismos clientes, los mismos destinos, la misma publicidad, la misma música... Una banda sonora genial —Offspring y Bad Religion—, pero que estaba de moda hace más de un año, no ahora.

Aparte de eso, *Crazy Taxi* (en cualquier plataforma) es un estupendo arcade de carreras con el que gritarás, reirás y alucinarás durante muchas horas. No es tan largo ni tan fácil como a algunos les gustaría pero, desde luego, es un juegazo.




**El control** es el mismo para todos los coches, pero cada vehículo cuenta con sus propias características de velocidad, maniobrabilidad, aceleración... Pruébalos todos




**Idéntico al *Crazy Taxi* de Dreamcast, pero levemente más lento, con retraso considerable respecto al original y sin una sola opción nueva. Aun así, continúa siendo fantástico.**

**ALTERNATIVAS**

- **PS1:** *Ridge Racer Type 4* (PSMag 28, 10/10) No se parece en nada a *Crazy Taxi* (sólo en que la música de los dos es estupenda).
- **PS2:** *Ridge Racer V* (PSMag 47, 8/10) Tampoco se parece a *CT*, pero ¿algún juego que no sea de Sega se parece a los de Sega?




Éste es el avión más equilibrado, con el que te costará menos avanzar en el juego: buena velocidad, estable, óptimos despegues, poco peso...






El juego consta de cuatro islas, cada una con su propio clima y sus misiones concretas. Elige bien el avión y las piezas, o pagarás las consecuencias...




# SKY ODYSSEY

## DESAFÍO EN LAS NUBES EN PS2, EL QUE NO CORRE VUELA.



- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** Cross
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Castellano
- **PRECIO** 9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** Uno
- **A DESTACAR**
  - Un control magnífico
  - Ni gota de violencia
  - Diversidad de misiones y escenarios

**P*ilotwings*, de SNES, marcó un hito en la historia de los videojuegos: ¡un simulador de vuelo no violento! Obtuvo un gran éxito gracias a su increíble suavidad y a la originalidad de los vehículos y misiones, aunque a decir verdad, el juego no era para tanto (aparte de originalidad, tenía poco que ofrecer). Después llegaron *Pilotwings 64* (N64) y, más tarde, *Aero Dancing* (de Dreamcast, una especie de «cursillo interactivo de acrobacias» demasiado difícil y monótono). No cuajaron... Pero, ¿significa eso que, hoy en día, un simulador de vuelo necesita enemigos y disparos para ser divertido? Pues no, ni mucho menos.**

*Sky Odyssey* ES divertido, además de original, bonito, suavísimo, variado, largo, difícil... La gente de Cross ha tenido que exprimir bien las ideas para dar a luz decenas de misiones distintas, siempre originales y divertidas, sin caer en ningún momento en la monotonía. Y la experiencia de juego resultante es exactamente igual, claro: en ningún momento te aburres, ni te esperas lo que va a pasar, ni superas un reto fácilmente, ni te cansas del juego... Tal vez la primera misión consista nada más en atravesar un acantilado desde el punto A al B, esquivando desprendimientos de rocas y luchando contra las ráfagas de viento, pero sólo es así de sencillo el primer nivel. Más adelante tendrás que repostar aterrizando en un tren en movimiento, o escatimar en combustible para llegar planeando hasta la pista de aterrizaje con el depósito más seco que el esparto, o tomar carrerilla y soltar combustible (lastre) para conseguir sobrevolar una montaña muy escarpada...

La variedad de las misiones es tal, que raras veces superarás una al primer intento con lo aprendido en las anteriores. Cross consigue sorprenderte siempre, con cada objetivo y cada escenario. El sistema de control «fácil» te permitirá superar los niveles con menos esfuerzo, pero aun así te costará mucho avanzar en el juego. Las peculiaridades del clima, las características de tu avión —que se puede modificar con las piezas que ganes si haces muchos puntos con tus acrobacias—, los acontecimientos y objetivos inesperados, la falta de combustible, el exceso de peso... Todo influye de forma diferente en cada misión. ¡Es genial!

Y del mismo modo que la dificultad crece y los objetivos cambian de un nivel a otro, también evoluciona todo lo demás: los gráficos de cada nivel son mejores que los del anterior, y los aviones, y el clima... *Sky Odyssey* mejora a cada instante. Echarás en falta un buen combate aéreo de vez en cuando, pero aun así, verás que el pacifismo puede ser divertido. ■

**En ningún momento te aburres, ni superas un reto fácilmente, ni te cansas**

La variedad de modos y misiones te dejará helado. Desde explotar globos numerados hasta encontrar objetivos en plena noche sin un triste mechero para alumbrar el cielo, con fallos en el motor...



**PlayStation Magazine — VEREDICTO**

Cada vez más bonito, más difícil y más divertido. Un juego que gana puntos a medida que avanzas, te encantará. Pero cuesta acostumbrarse a la falta de enemigos, misiles, ametralladoras...

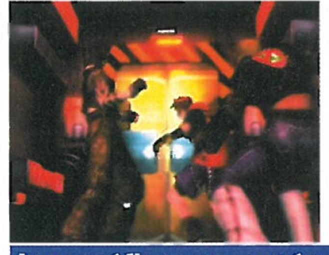
**8** SOBRE 10

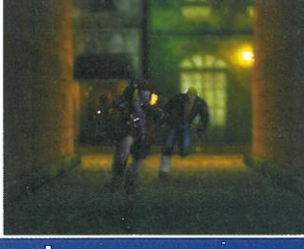
**ALTERNATIVAS**

- **PS1: ACE COMBAT 2** (*PSMag 12*, 8/10) Los dos tipos de control se parecen a los de *SO*, aunque en *AC 2* lo que hacías era disparar...
- **PS2: STAR WARS: STARFIGHTER** (*PSMag 53*, 8/10) Nada que ver con *SO*, pero es que en las consolas de Sony no hay *nada* parecido

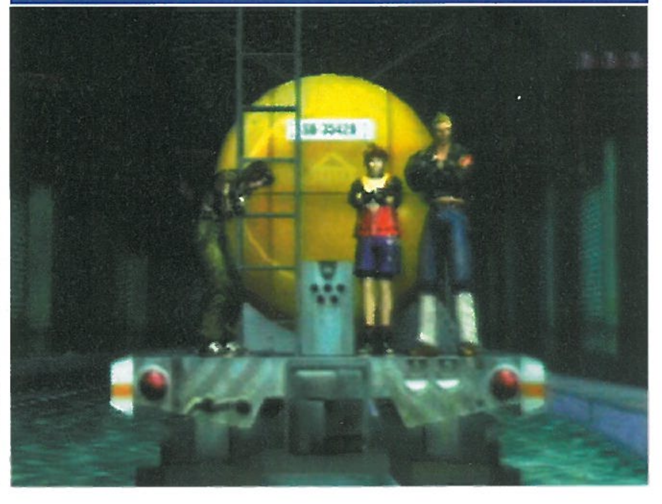



La mecánica de juego es sencilla: pelea, secuencia, pelea, secuencia, pelea... Así hasta que se acaba el juego. No tendrás que pensar demasiado



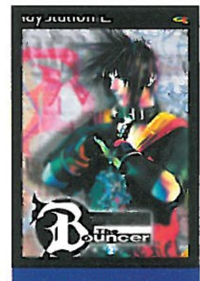


Los gráficos no están mal, pero el efecto *blur* para disimular los fallos es mucho peor que los fallos «al natural»



# THE BOUNCER

## ¿CREÍAS QUE LA VIDA DE UN GORILA DE DISCOTECA ERA FÁCIL?

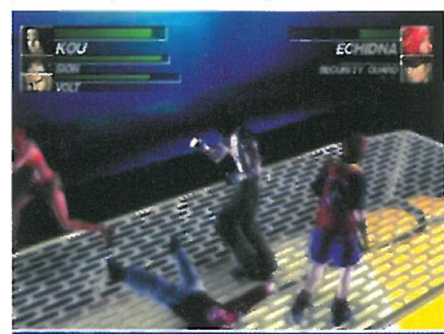



- **DISTRIBUIDOR**
  Sony
- **FABRICANTE**
  Square / Dream Factory
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos en castellano
- **PRECIO**
  9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  • Compatible con el MultiTap2
  • Multitud de movimientos posibles
  • Varios personajes a elegir

**The Bouncer es una excusa perfecta para ejercitar la alquimia, para buscar preguntas sin respuesta, para pensar en abstracto. ¿Hay vida en otros planetas? ¿A qué huelen las nubes? ¿Por qué no vuelan las compresas con alas? ¿Cuánto dura un juego en el que hay más secuencias de vídeo que «juego»?**

Sí, con *Metal Gear Solid* te pasó algo parecido: había tantos diálogos que, la segunda vez que jugabas y te los saltabas, la historia se acababa en un suspiro. Pero es que en *The Bouncer*, REALMENTE hay más secuencias que acción. Muchas más. Contando sólo el tiempo de *juego* seguramente no alcanza una hora.

El juego comienza con una secuencia introductoria que quita el hipo. Casi parece una película (si no fuera por ese *blur* para disimular fallos). Pasados unos minutos, te toca jugar: una pelea. Escoges personaje, te zurras con los malos y escapan con la chica. Nuevo vídeo. Tus chicos llegan a la estación. Hay guardias. Pelea. Os coláis en el tren. Vienen unos malos. Pelea. El tren llega a su destino. Bajáis del tren. Vienen más malos. Pelea... ¿te haces una idea? Hay una pelea de, aproximadamente, un minuto por cada secuencia, y éstas duran entre 2 y 4 minutos. Así, el argumento evoluciona y vas avanzando en la historia, pero... ¡en realidad tú NO formas parte de ella! Tu papel es pelear, simplemente. Entre secuencia y secuencia, peleas. Si pierdes una pelea, «Game Over» y «Load Game». Ya está.




**Al menos,** el modo para cuatro jugadores alarga la vida del juego, si cuentas con un MultiTap2. Y siempre quedan los escenarios y personajes secretos, claro

## El juego comienza con una secuencia introductoria que parece una película

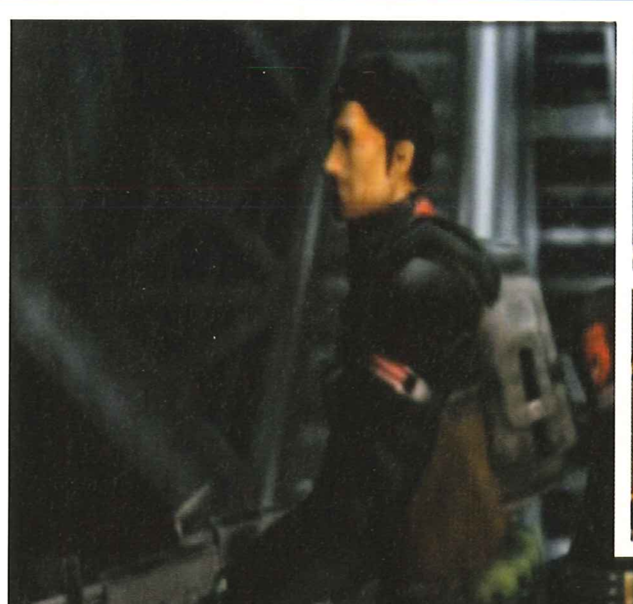
Podría decirse que *The Bouncer* es una «versión mejorada» del modo *Tekken Force* ,de *Tekken 3*, con gráficos espectaculares y muchos vídeos. Pero lo cierto es que ni siquiera esa comparación sería justa porque el sistema de control de *Tekken 3* era muy superior. El de *The Bouncer* no es nada intuitivo, y resulta tan lento como difícil de memorizar. Antes de cada combate puedes elegir qué personaje del grupo quieres controlar (Sion, Kou o Volt). Después de elegir, peleas, y te das cuenta de que los movimientos del chico elegido no se parecen en nada a los de los otros dos. Se usa el mismo botón para cubrirse, nada más. Los otros movimientos son distintos, y nunca tienes demasiado claro con qué botón se hacía la patada que te salió hace un rato por casualidad... ¿o la hiciste con otro personaje?

Los modos para cuatro jugadores, los escenarios y los personajes secretos alargan un poco la vida del juego, pero aun así, *The Bouncer* no es todo lo que esperábamos. Demasiado argumento y demasiados escenarios para una mecánica de juego tan simple. Si al menos el control fuese equiparable al de *TTT* o *DoA2*.... ■




**ALTERNATIVAS**

- **PS1: TEKKEN 3** (*PSMag 21, 10/10*) Es como el modo secreto *Tekken Force* de *Tekken 3*, pero con incontables secuencias de vídeo.
- **PS2: DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE** (*PSMag 49, 8/10*) El rey de la lucha en PS2. La calidad de sus peleas es superior a la de *The Bouncer*.











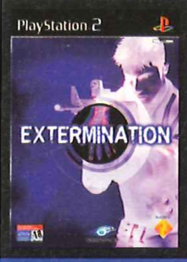
**Nieve, pasillos oscuros,** instalaciones subterráneas y laboratorios. ¿No te suena ese tipo de escenarios de... cualquier juego?





**Las secuencias de vídeo** (a veces generadas por ordenador y otras por la propia consola) son lo mejor del juego, pero enlazan la acción de una forma un tanto brusca y artificial

# EXTERMINATION




- **DISTRIBUIDOR**
  Sony
- **FABRICANTE**
  Deep Space / Sony
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual y textos en castellano
- **PRECIO**
  9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Algunas secuencias «agradablemente desagradables»
  - Bichos absolutamente repugnantes

## UN JUEGO «VISCOSO», EN TODOS LOS SENTIDOS

**Un tipo guapo y bien armado, con el pelo corto y peinado hacia delante, recorre una base militar secreta y acribilla multitud de bichos deformes, peligrosos, enormes y viscosos. Pasillos oscuros, tentáculos que salen de las paredes, charcos, cables rotos, interruptores, tarjetas de acceso... Después de leer esto, pueden pasar dos cosas: que en tu cabeza aparezcan, enormes, las palabras «*Blue Stinger*» o que no conozcas *Blue Stinger*.**

Lo cierto es que en ninguno de los casos deberías alegrarte. *Blue Stinger* fue un juego para Dreamcast con unos gráficos decentes pero pobre en cuanto a control, argumento, jugabilidad... Y *Extermination* es algo parecido a *Blue Stinger* para PS2. Gráficamente, *Extermination* es mucho más simple, aunque el protagonista realmente es un clon del de *Blue Stinger*.

Los puzzles son como los peores y más frecuentes de cualquier *RE, Tomb Raider* o *MGS*: puertas cerradas, tarjetas de acceso, activar electricidad, desactivar electricidad... La resolución de los puzzles, como en *Chase the Express* y *Parasite Eve II*, está directamente relacionada con las notas que encuentras por ahí. Curiosamente, parece que todos los trabajadores de la base militar en la que se desarrolla la historia se dedicaban exclusivamente a escribir todo el tiempo. ¿Todo el mundo ha dejado notas en todas las habitaciones por si casualmente un soldado de élite viene y necesita saber algo? Eso era algo más o menos verosímil en *Parasite Eve II* o *Chase the Express*, porque encontrabas una nota cada media hora, pero... ¡aquí no haces otra cosa que recoger informes de todo el mundo!

## Pasillos oscuros, cables rotos, interruptores, tarjetas de acceso...

Los repugnantes monstruos están por todas partes. Deberás pasar olímpicamente de ellos, porque de hecho, tienes aproximadamente unas 100 veces menos munición de la que necesitarías para acabar con tanto bichejo. Es inútil que intentes acabar con todos ellos, porque sólo te serviría para quedarte sin munición (y siempre habrá un bicho realmente peligroso para gastar balas, más tarde). También encontrarás por todas partes accesorios e interruptores que funcionan con pilas. Sí, has leído bien: PILAS. En una base militar absolutamente informatizada, dotada de circuitos de vigilancia, láseres sensores de movimiento, puertas electrónicas con células fotoeléctricas y demás, hacen falta pilas. Un par de pilas para salvar la partida, otras dos pilas para abrir alguna que otra puerta... ¿Pero qué sentido tiene algo así?

Y lo peor es que todo, *todo* en *Extermination* es igual de incoherente, vacío, aburrido, monótono, inconexo, disparatado... ¡Incluso el doblaje de los diálogos! Las voces están en inglés, subtituladas en... ¿castellano? «Abr eesa puerta par asalir» ¿Eso es castellano? En fin...



**En algunas ocasiones,** podrás colgarte y deslizarte por repisas a lo Lara Croft. ¿Acaso creías que los creadores de *Extermination* no se habían acordado de *Tomb Raider*?




**VEREDICTO**

**Es una mezcla de un *Blue Stinger* simplificado, un *RE* venido a menos, un *MGS* sin gas y sin calorías, un *Chase the Express* con monstruos viscosos.**




**ALTERNATIVAS**

- **PS1: RESIDENT EVIL 3: NEMESIS** (*PSMag 39*, 8/10) Superior a *Extermination* en todos los sentidos, incluidos los gráficos...
- **PS2: ONI** (*PSMag 51*, 5/10) Nada que ver con *Extermination*, aunque parecidos en la escasez de munición y la simpleza de gráficos.

# STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

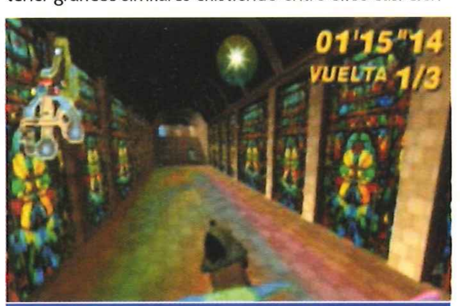
## ¡ERES EXCREMENTO DE BANTHA!

- **DISTRIBUIDOR** Electronic Arts
- **FABRICANTE** LucasArts
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Textos en castellano
- **PRECIO** 10.390
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Los principales personajes de la película, caricaturizados
  - Circuitos en diversos escenarios de la serie
  - Humor a raudales

**Un *CTR* con los personajes de *Star Wars: Episodio I*, ¿qué te parecería? ¿Genial, sin condiciones? Entonces, *Super Bombad Racing* colmará tus expectativas, porque es prácticamente idéntico a *CTR*: gráficos muy similares, un control parecido, igual de rápido... A nosotros, sin embargo, nos cuesta un poco conformarnos.**

Por si no te has dado cuenta, *CTR* es de PSone y éste es un juego (en teoría) de PS2. ¿Cómo pueden tener gráficos similares existiendo entre ellos casi cien bits de diferencia? Y atención, porque hemos dicho «similares», no iguales. En algunos niveles, los escenarios de *CTR* son más bonitos y detallados. Es más: *Super Bombad Racing* pierde cuadros por segundo en determinadas ocasiones... ¿Cómo es posible algo así en PS2?

Aparte de eso, *SBR* es suave —cuando no pierde cuadros por exceso de elementos en pantalla—, simpático y divertido. Los principales personajes de la película aparecen caricaturizados, con sus vehículos característicos y sus comentarios más comunes, en circuitos de todo el universo *Star Wars*. Nos encanta Sebulba, con su pod y sus frases socarronas en un idioma ininteligible... Anakin, Amidala, Yoda y compañía completan la lista de pilotos. ¿Quieres un juego de karts —aunque aquí sean naves a ras del suelo— para PS2 y no te importa demasiado la simpleza técnica? Entonces, seguro que *SBR* te encanta. ■




**El sistema de control, los ítems y los atajos son clásicos, enseguida te acostumbrarás a la mecánica de juego. ¡Apréndete los atajos si quieres ganar alguna carrera!**




**Cuando te olvides de su simpleza gráfica, te lo pasarás bomba. Sebulba, Darth Maul y el rey de los Gungan son nuestros personajes preferidos, claro...**




**VEREDICTO**

**Sus gráficos parecen de PSone, e incluso funcionan peor que los de *CTR* en algunas ocasiones. Algo insólito, tratándose de un juego para PS2...**




SOBRE 10

**ALTERNATIVAS**

- **PS1:** CRASH TEAM RACING (*PSMag 35*, 10/10) El mejor juego de carreras de *karts*. Inimitable. Si tienes un MultiTap, imprescindible.
- **PS2:** Éste es el primer juego de karts para PS2, aunque esperamos ver muchos más en el futuro.

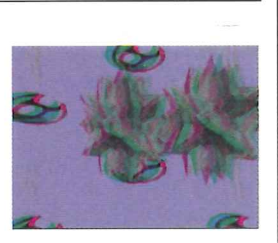
# MTV MUSIC GENERATOR 2

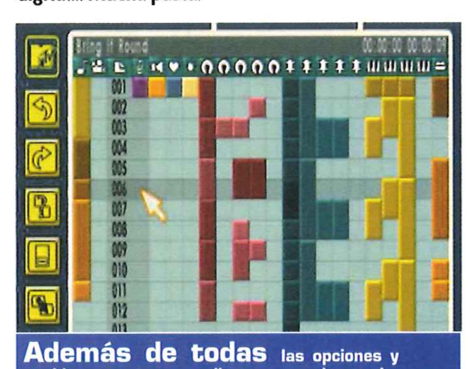
## ¡DESATA TU VENA CREATIVA!

- **DISTRIBUIDOR** Proein
- **FABRICANTE** Fester Interactive / Codemasters
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual y textos en castellano
- **PRECIO** 10.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a ocho
- **A DESTACAR**
  - 10.000 *riffs* disponibles
  - Ocho estilos musicales distintos
  - Posibilidad de usar tus canciones preferidas

**En los tiempos que corren, cualquiera puede ser «DJ». No tienes más que poner la radio para comprobar que no necesitas el menor talento musical para lanzar un disco de remezclas... ¿Crees que tú puedes hacerlo mejor? Sí, cualquiera podría, pero... necesitarás un equipo de sonido bastante competente. Mesa de discos, de CD, amplificadores, mesa de mezclas, caja de ritmos, altavoces, un procesador de sonido digital... Mucha pasta.**

La buena noticia es que, con *MTV Music Generator 2*, no tendrás que comprar nada de eso. Sólo una PS2. La mala noticia es que te costará un poco aprender a utilizar este «juego». Ciertamente ofrece infinidad de posibilidades, ritmos, instrumentos, opciones, sonidos e incluso frases predeterminadas, pero mezclar adecuadamente todo eso no es tan fácil como cabría pensar. Si ya te costaba un poco en PSone, imagínate aquí (donde hay cuatro veces más de todo). Puedes componer canciones más largas y completas, mezclar más sonidos a la vez, insertar clips de canciones de tus CD preferidos... ¡Puedes hacer auténticas maravillas! Incluso «jugar» con otras siete personas utilizando dos consolas, dos MultiTap2, dos juegos y un cable Link. O componer vídeos interactivos que se muevan al compás de la música en la pantalla... Puedes hacer de todo, pero te costará. Estás avisado. ■





**Además de todas las opciones y sonidos, cuentas con diversos papeles tapiz (interfaces), para que uses el que te parezca más cómodo e intuitivo**



**David Morales, un famoso «DJ» británico, presenta el juego. Vaya, cuando lo hace él, parece fácil... ¿Crees que podrías mejorar sus composiciones?**




**VEREDICTO**

**Si crees que deberías dar rienda suelta a tu creatividad y además, te apetece sacarle un poco de punta a tu inteligencia, *MTV Music Generator* puede ser tu trampolín hacia el éxito.**




SOBRE 10

**ALTERNATIVAS**

- **PS1:** MUSIC 2000 (*PSMag 25*, 9/10) Un programa capaz de hacer auténticas maravillas con los humildes 2MB de RAM de tu PSOne.
- **PS2:** ¿Cuándo volveremos a probar un editor musical para PS2? ¿Alguien se atreverá a intentar mejorar *MTV Music Generator 2*?

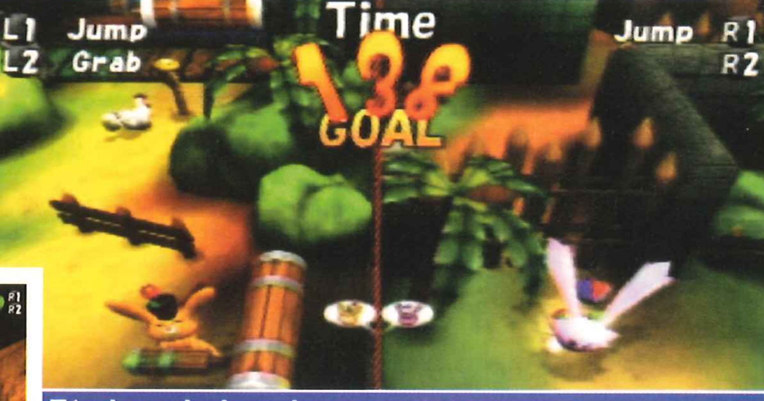



La verdad es que si un gólem del tamaño de un camión viene dispuesto a pisotearte harás bien en empezar a temblar. Por suerte, no hay nada como un par de conejos a mano para poner las cosas en su sitio


















Tú tiras de la palanca y yo paso. Yo le doy al botón y tú pasas. Tú saltas y yo también. Etc., etc.

# KURI KURI MIX

## SI QUIERES SER UN CONEJO ROSA Y TOCAR LAS MARACAS, ÉSTE ES TU JUEGO




**DISTRIBUIDOR**
Planeta deAgostini
**FABRICANTE**
Empire Interactive
**DISPONIBLE**
Sí
**IDIOMA**
Manual en castellano
**PRECIO**
9.900
**NÚMERO DE JUGADORES**
De uno a cuatro
**A DESTACAR**
- Un sistema de control novedoso e increíblemente práctico
- Desbloquear los personajes ocultos alarga mucho la vida del juego
- Las opciones multijugador todavía lo hacen más largo y atractivo

**Después de unos meses de convivencia con el triste catálogo de juegos para PS2, por fin empiezan a llegar interesantes novedades que poco a poco se acercan —al menos en algunos aspectos— a lo que en su día se nos prometió. *Zone of the Enders* aporta destellos de las enormes capacidades gráficas de esta superconsola; *Kengo* supone un avance en la concepción de la jugabilidad, y *Kuri Kuri Mix* es originalidad en estado puro.**

El nuevo juego de Empire es una clara apuesta por la diversión, y es que *Kuri Kuri Mix* es un juego de plataformas donde los protagonistas, dos simpáticos conejos (vale, ya sabemos que el sueño de tu vida no es ser un conejo amarillo aficionado a tocar el banjo, pero no se puede ser Snake todos los días) tendrán que ejercitar la cooperación para salir adelante.

En todo momento vas a controlar a los dos personajes simultáneamente, así que olvídate de utilizar a uno u otro en función de la situación, como es norma en la mayoría de juegos de puzzles por el estilo. Para la realización de tal proeza tenemos a nuestra disposición un sistema de control perfecto, que consiste en emplear uno u otro *stick* en función del personaje que utilicemos. Así pues, para mover al saltarín de la derecha, el conejo amarillo amante de la música *country*, emplearemos el *stick* analógico derecho, y para mover a su compañero (sí, el rosa, el del paraguas en la cabeza...) nos serviremos del *stick* izquierdo. Además, estos surrealistas animalitos (alguien debería advertir a los diseñadores japoneses de los peligros que entraña el concentrado de orujo) pueden saltar pulsando L1 o R1 y realizar otras acciones como empujar o arrastrar objetos apretando L2 o R2. Sencillo pero terriblemente eficaz. Cuando la partida sea para dos jugadores las tareas se van a dividir y sólo vas a tener que llevar a uno de los animales, dejando el otro para tu compañero, con lo cual la cosa se simplifica y corres menos riesgo de quedar bizco de por vida (seguramente, *KKM* entraría en el Top Ten particular de Martin Feldman). También existe una modalidad para hasta cuatro jugadores en la que deberás competir contra tus amigos en una alocada carrera repleta de *power-up* y golpes bajos. ¿Y cuánto dura esta historia? Pues nueve mundos con un total de 35 niveles, más los jefes de final de fase. No podemos decir que sea una duración exorbitante, pero llegar a desbloquear los personajes ocultos (hasta un total de ocho) puede llevarte varias tardes.

## Un sistema de control perfecto, con uno u otro *stick* en función del personaje

Lástima que los gráficos, aun siendo dignos, no lleguen a aprovechar ni por asomo las capacidades de la bestia negra de Sony. Los personajes y decorados, por ejemplo, están muy bien modelados, pero los efectos de luz, ambiente y texturas quedan lejos del potencial de PS2. Por otro lado, los vídeos que se suceden entre fase y fase sobran, más que nada porque aportan muy poco al argumento y porque parecen hechos a toda prisa. Tampoco es que pidamos las entregas por fascículos de la serie «Vida de un conejo: su banjo y mis maracas, vol. 4», pero si no hay tiempo para realizar un buen vídeo que añada un poco de chicha al juego, ¿para qué malgastar espacio del DVD?

En definitiva, *Kuri Kuri Mix* aporta un poco de aire fresco y mucha diversión a la gris oferta de PS2. No encontrarás en él nada que te deje boquiabierto, pero vas a divertirte mucho más que viendo los preciosos gráficos de algunas supuestas «joyas» del catálogo actual de PlayStation2. ■




**ALTERNATIVAS**
- **PS1:** KLONOA (PSMag 18, 7/10) Un magnífico plataformas que pasó desapercibido en nuestro país.
- **PS2:** FANTAVISION (PSMag 47, 8/10) No se parecen en nada, pero los dos apuestan por nuevas ideas y sólo eso ya vale la pena

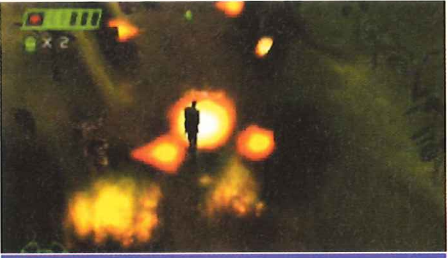
# ARMY MEN: GREEN ROGUE

## SI ES MARRÓN, ES MALO

ARMY MEN GREEN ROGUE

- **DISTRIBUIDOR**
  Virgin
- **FABRICANTE**
  3DO
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Castellano
- **PRECIO**
  9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a dos
- **A DESTACAR**
  • Un protagonista diferente, al fin
  • Armas que evolucionan a medida que avanzas
  • El sistema de control no está mal

**Supongamos que alguien te amenaza con asesinar a tu perro si no compras un *Army Men*. Supongamos, también, que quieres a tu perro. Y supongamos, por último, que tienes algo de dinero y accedes al chantaje: ¿cuál comprar? Ya, sabemos que nunca te verás en una situación así. Tú nunca tienes dinero; y además, alguien que quiere a su perro no lo dejaría solo con un psicópata... Pero bueno, si te encontraras en esa situación: ¿cuál comprarías? Pues puestos a elegir, nosotros nos quedamos con *Army Men: Green Rogue*.**



**Sí, eso de achicharrar** a tus plastificados enemigos con un lanzallamas o volar sus vehículos con granadas tiene su gracia



El control es agradable, y la evolución de las armas —que cada vez disparan más balas en un mayor ángulo— recuerda a clásicos como *Contra* y *R-Type*. Incluso podríamos decir que *Green Rogue* «tiene su encanto». Pero aparte de eso..., nada. Corto, visualmente simple, con la música de cualquier *AM*, facilón, con los mismos vídeos que *AM: Omega Soldier*... Sólo 3DO es capaz de hacer toda una serie con una sola idea: soldaditos de plástico sin nada mejor que hacer que volarse por los aires mutuamente. Al menos, en PS2 lo hacen con cierta suavidad, algo es algo...



**Aunque lo parezca,** no es un juego de PSone. Si lo comparas con el resto de AM, verás que los de PSone son más simples...

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

VEREDICTO

Si tienes que elegir uno de la serie *AM* y no sabes con cuál quedarte... entonces, hazte con *AM: Green Rogue*. No es una maravilla, pero el resto de títulos de la serie son peores.




SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1:** APOCALYPSE (*PSMag 23*, 9/10) El *shooter* de Bruce Willis es de lo más divertido en una PSOne, ¿aún no lo conoces?
- **PS2:** ARMORED CORE 2 (*PSMag 52*, 8/10) No se parece en nada a *AM Green Rogue*, pero eso no es algo que te preocupe, ¿verdad?

# ARMY MEN: AIR ATTACK BLADE'S REVENGE

## SÍ, SÍ, *ARMY MEN*, ¿NO TE SUENA?



- **DISTRIBUIDOR**
  Virgin
- **FABRICANTE**
  3DO
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Castellano
- **PRECIO**
  9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a dos
- **A DESTACAR**
  • Modo cooperativo para dos jugadores
  • Una traducción para partirse
  • Un funcionamiento más suave que en PSone

**Si has visto *AM: Air Attack 2* para PSone y después ves éste, creerás que es el mismo juego. Si te fijas bien, verás que éste tiene una mayor resolución y funciona con más suavidad. Buen ojo. Se acabaron las diferencias entre ambas versiones...**



**Los gráficos** de *AM: Air Attack 2* (PSone), las secuencias de *AM: Air Attack 2* (PSone), la traducción de *AM: Air Attack 2* (PSone)... ¿seguro que no es *AM: Air Attack 2* (PSone)?

Un arcade de helicópteros de juguete con el que tendrás el dudoso placer de destruir cientos de vehículos y soldados de plástico marrón, recoger cargas de plástico para tu bando, repostar combustible y munición... El modo cooperativo para dos jugadores no está del todo mal, aunque cuando juegas solo ya es bastante complicado enterarse de lo que pasa en la pantalla en determinadas ocasiones... Pero bueno, es un *AM*, no esperabas gran cosa, ¿verdad? Los gráficos son como los de un juego modesto de PSone, y el sonido tampoco tiene nada destacable. Aparte de los comentarios que se oyen cada vez que recoges algo, claro: «munición para ametralladora», «munición para copiloto», «salud»... ¡Te partirás de risa! Ah, claro, que no le ves la gracia... Es que por escrito no la tiene. ¡Lo que es para partirse es cómo lo dice la voz del juego, parece que no tiene labio inferior! Ah, qué bien lo hemos pasado... Probablemente 3DO no pretendía hacer gracia a nadie con esos comentarios, pero es lo más divertido del juego...



**Los gráficos, como ves,** no son nada que no pueda hacer una PSone. 3DO todavía está un poco lejos de exprimir las posibilidades de la PS2...




VEREDICTO

Un juego de PSone con más resolución, nada más. Clavadito a *AM: Air Attack 2* para PSone, con la misma traducción de los comentarios...




SOBRE 10

ALTERNATIVEAS

- **PS1:** ARMY MEN AIR ATTACK 2 (*PSMag 50*, 5/10) Idéntico a *AM Air Attack Blade's Revenge*, pero en PSOne. Incluso en los gráficos...
- **PS2:** No hay nada similar a esto en PS2, por ahora. Y esperemos que no lo haya nunca...








**Independientemente** de la cámara que escojas para jugar, las repeticiones serán estilo TV, a cámara lenta y desde múltiples ángulos

NO SÓLO DE FIFA Y ISS VIVE EL HOMBRE

# International League Soccer

## UN JUEGO DE FÚTBOL PARA EXPERTOS Y PARA NO INICIADOS

**DATOS**

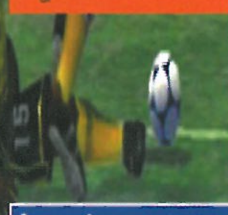
- **DISTRIBUIDOR** Acclaim
- **FABRICANTE** EON Digital Entertainment / Taito
- **JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Cámaras que realmente parecen de TV
  - Una animación excelente
  - Una configuración de control para no iniciados
- **DISPONIBLE** Sí

**_International League Soccer_ (_Greatest Striker_ en Japón) sorprende por su capacidad de innovar en el abarrotado género del fútbol gracias a un control, una cámara y una variedad de modos muy originales.**

Por defecto, *ILS* ofrece un control «para novatos». Con él no se usan los botones △, □ ni ○, y todas las funciones principales se ejecutan con ✕. Pases largos, cortos y tiros a puerta, todo concentrado en un solo botón. Cuando pulsas ✕, la CPU «piensa» qué es lo que quieres hacer y «decide» convertir tu acción en un pase, un tiro a puerta, etc. El sistema de control ideal para los no iniciados en juegos de fútbol, similar al de las antiguas recreativas 2D con vista cenital de los años ochenta. Por supuesto, si eres un experto en *ISS* y *FIFA*, podrás seleccionar un control más convencional que te permita decidir por ti mismo qué quieres hacer en cada momento.

Las cámaras también hacen de *ILS* un juego muy distinto a sus competidores. Hay tres: «TV», «estándar» y «alejada». Por defecto, el juego funciona con la cámara «TV», que te sorprenderá con planos generales para ver los pases largos, zooms para que aprecies los regates y robos de balón, cambios de plano de un jugador a otro en los pases cortos... ¡Es totalmente interactiva! Y más cómoda de lo que parece. La vista «alejada» es similar a la de cualquier otro juego de fútbol; y la «estándar», un término medio entre la espectacularidad de la «TV» y la comodidad de la «alejada».

Otra novedad es el sistema de evolución de uno de los modos de juego, mediante un divertido sistema de puntos: cuantos más pases, tiros a puerta, robos, etc. consigas ejecutar con éxito, más puntos obtendrás y mayor nivel alcanzará tu equipo. Con la puntuación final consigues un código que podrás introducir en la página oficial del juego en Internet, en una especie de ranking en el que podrás comparar tus marcas con las del resto de jugadores del mundo. Original, ¿no? ■



**La cámara** «estándar» es ideal para jugar, ya que ofrece una visibilidad más que suficiente y casi tanta espectacularidad como la «TV»





**Un control** para novatos, tres tipos de cámara radicalmente distintas, gráficos fantásticos, modos de juego originales... Parece que *ILS* tiene todo lo necesario para hacer frente a los grandes

PUEDE QUE NO ESTÉ A LA ALTURA DE *ISS* Y *FIFA* EN CIERTOS ASPECTOS, PERO CUENTA CON ALGUNOS ATRACTIVOS PROPIOS QUE NO DEBERÍAS PERDERTE.




Once mundos, cada uno con seis niveles gigantescos... ¡66 niveles en total! A unos 2.000 enemigos por nivel, nos da un total de... ¡Eh, la calculadora ha explotado!

UN CLASICO DE LAS RECREATIVAS

# Gauntlet: Dark Legacy

## CUATRO PERSONAJES LUCHAN CONTRA DECENAS DE ENEMIGOS

**DATOS**

- **DISTRIBUIDOR** Virgin
- **FABRICANTE** Midway
- **JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Once mundos enormes
  - Miles y miles de enemigos
  - Unos gráficos magníficos
- **DISPONIBLE** Sí

**Si tienes cierta edad —o si en el salón recreativo de tu barrio no se renuevan las máquinas con demasiada frecuencia—, seguro que conoces algún *Gauntlet*. Esta serie de Midway ha sido una de las preferidas del gran público desde el principio de los tiempos (allá por los ochenta), y no por casualidad. Ningún otro juego era capaz de ofrecer tanta diversión a cambio de una moneda. ¡Con cinco duros podías pasarte tres o cuatro horas jugando! Y aun así, ni siquiera habías llegado a la mitad del juego. ¡Ya no se hacen recreativas así!**

*Gauntlet Dark Legacy* —el primer *Gauntlet* que pisa una consola, después de varias versiones canceladas para máquinas inferiores— no tiene nada que envidiar a sus antecesores. Todo lo contrario: éste cuenta con gráficos totalmente tridimensionales, más detallados que nunca, y con unos efectos que te dejarán de piedra.

Pero ¿por qué esta serie siempre ha tenido tanto éxito? ¿A qué se debe que le guste a todo el mundo? ¿Cuál es su secreto? La respuesta a ésas y otras muchas preguntas es la misma: cuatro jugadores, miles de enemigos. *Gauntlet* y *Gauntlet Legends* eran las recreativas para cuatro jugadores por excelencia. Aunque podías jugar solo, la verdadera fiesta se formaba con otros tres amigos. Cuatro personajes luchando contra decenas y decenas de enemigos a la vez, todos en la misma pantalla... Sólo PS2 podía mover a tanta gente en 3D sin colgarse, sin quemarse, sin saltar por los aires. ¡Y con semejante nivel de detalle!

Por supuesto, también puedes jugar solo, o con sólo un amigo —si no tienes MultiTap2—, pero es más divertido hacerlo en grupo. La acción es simple: acabar con todos los malos que vayan a por ti —cientos, constantemente— esquivando trampas y peligros, recogiendo comida para curarte y tomando llaves para abrir puertas. Acción sin límite a lo largo de once mundos enormes con estética medieval y enemigos mitológicos. Se nos hace la boca agua... ■

Un barco gigante, un palacio de piedra, un país nevado... La variedad y el detalle de los escenarios es algo alucinante, tienes que verlo en funcionamiento...

En la beta que hemos probado todavía se pierden algunos cuadros por segundo en ciertas ocasiones, pero seguro que el juego final va como la seda en todo momento

*GAUNTLET* FUNCIONARÁ POR FIN EN UNA CONSOLA, DESPUÉS DE TANTOS AÑOS. ESPEREMOS QUE, EN CASA, SEA TAN DIVERTIDO COMO EN EL SALÓN RECREATIVO...




**Entra en las casas** que crees y habla con sus personajes para descubrir qué les falta, qué necesitan o qué es lo siguiente que deberías hacer para avanzar en el juego

RECONSTRUIR EL MUNDO

# Dark Cloud

## EL CORONEL FLAG HA DESPERTADO AL MONSTRUO NEGRO PARA DESTRUIR EL MUNDO

**DATOS**

- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** Level 5
- **JUGADORES** Uno
- **A DESTACAR**
  - Multitud de ítems
  - Pescar es divertido
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Julio

**Ya sabemos que, en esto de la creación de juegos, la originalidad es un bien muy preciado, por lo inusual. Pero jamás habríamos pensado que *Dark Cloud* estaría afectado por esa falta de materia prima. Por lo que sabíamos, más bien podría decirse todo lo contrario: *Dark Cloud* prometía ser un juego realmente novedoso. ¡Puedes crear tus propios escenarios, como un dios, y luego bajar a ellos para pasear, hablar con la gente e incluso pescar!** Sin embargo, ahora, vemos con decepción que el hecho de generar escenarios es un mero adorno que poco tiene que ver con la acción. Aparte de ese aspecto, *todo lo demás* que encontrarás en *Dark Cloud* son ideas de *Zelda: Ocarina of Time*. Los enemigos, los escenarios, las texturas, el sistema de días y noches, los cofres, las armas, los personajes... ¡incluso el protagonista! Tú eres Toan, un jovencito con sombrero verde —¿te suena?— que vive en una aldea pequeña y acogedora —¡qué casualidad!— y debe salvar al mundo —también— de un poderoso y malísimo mago —no salimos de nuestro asombro—, el Monstruo Negro.

El Coronel Flag ha despertado al Monstruo Negro para destruir el mundo, y todo lo que conocías ha desaparecido. Toan tendrá que atravesar infinidad de mazmorras en busca de las «partes» del mundo que han desaparecido, y después, devolverlas a su lugar de origen. Se trata de reconstruir el mundo, efectivamente. Pero, para llegar a esta idea, tendrás que eliminar a enemigos, recoger ítems, abrir cofres, superar mazmorras... Pero... ¿es lo suficientemente bueno? Tendremos que probar la versión final del juego para comprobarlo. La profundidad de *Zelda*, su banda sonora, sus puzzles, su libertad de movimiento, la riqueza de detalles y el gancho irresistible de su argumento le van a poner las cosas muy difíciles. ■

**Escoge** un buen lugar para poner un estanque y, después, ve a pescar en él. Los peces que captures te concederán puntos que podrás canjear por ítems al irte

**Mazmorras** interminables y monótonas en las que deberás eliminar a decenas y decenas de enemigos iguales

SI QUERÍAS JUGAR A *ZELDA* Y NO CONSEGUISTE HACERLO, *DARK CLOUD* PUEDE LLEGAR A GUSTARTE.

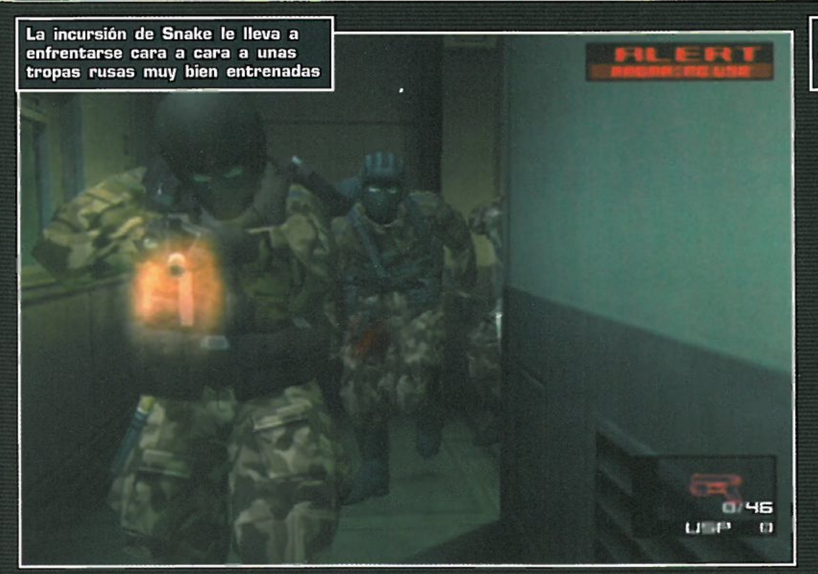



## ¡ATENCIÓN!

Este reportaje no es más que eso, un reportaje sobre un videojuego no exento de ironía. De ningún modo deben entenderse ninguna de las frases que aquí aparecen como apologéticas de una violencia que sólo transcurre entre ceros y unos. Además, debe tenerse siempre presente que el hecho de narrar la acción en primera persona forma parte del mismo juego y su sentido de la inmersión, y que en ningún caso supone una exhortación directa al lector. Por si alguien lo dudaba...

Estás detrás de las líneas enemigas y tu misión consiste en entrar y salir con el menor alboroto posible

Tus enemigos están bien equipados, son numerosos y absolutamente despiadados



La incursión de Snake le lleva a enfrentarse cara a cara a unas tropas rusas muy bien entrenadas



Ha llegado el momento de empezar a intimar y a conocer más de cerca a Solid Snake, el rey del sigilo

# METAL GEAR SOLID 2

**ES EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA, Y ESO QUE SÓLO ESTÁ COMPLETADA UNA PEQUEÑA PARTE. *PSMAG* SE DEJA LA PIEL PARA OFRECERTE UN ANÁLISIS EXHAUSTIVO* DE ESTA DEMO TAN FLIPANTE**

## DATOS

| | |
|---|---|
| **Distribuidor** | Konami |
| **Fabricante** | Konami |
| **Género** | Aventura de sigilo |
| **Número de jugadores** | Uno |
| **Disponible** | Sí (la demo viene con ZOE) |
| **Formato** | PlayStation 2 |
| **Página web** | www.konami.com |

**PSMag* garantiza que, durante la elaboración de este reportaje, varios guardias fueron maltratados. Je, je, je...

Piensa en el futuro, cuando seas un viejecito de pelo canoso, sentado junto a la chimenea... Seguro que aburrirás a tus nietos con las batallitas de tus aventuras secretas encarnando a aquel superagente secreto cuyo nombre en clave era Solid Snake. Y es que la demo del primer nivel de *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*, que hemos conseguido arrancar de las pegajosas garras de Konami, es un anticipo del mejor juego de todos los tiempos.

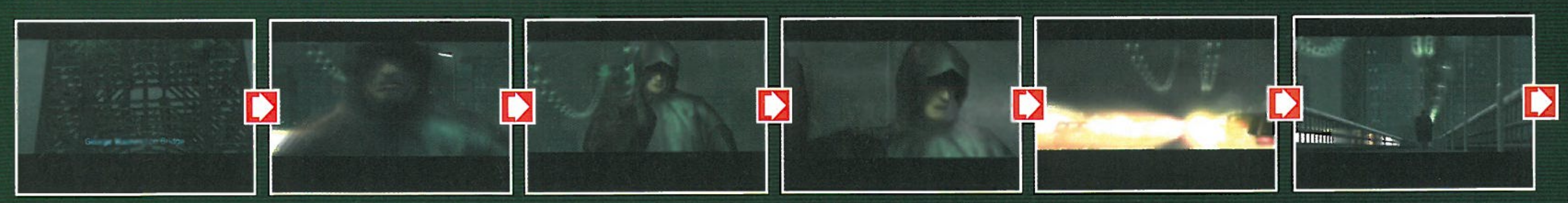
De hecho, pocas veces una pequeña muestra de un nivel ha procurado tantísimo placer. Pero tampoco es muy corriente que el creador de Solid Snake, Hideo Kojima, nos obsequiara con un disco repleto de maná venido directamente del paraíso videojueguil. *Zone Of The Enders* (*PSMag53, 9/10*), aparte de ser una muestra más del carácter divino de este desarrollador, incluye la demo jugable de *MGS2* que ahora te ofrecemos con todo lujo de detalles. Aun así, este anticipo de *MGS2* es tan sobrecogedor que posiblemente acabarás convencido de que en realidad *ZOE* era el juego que venía de regalo. Así de bestial es.

Pero basta ya de palabrería. Nos hemos cepillado a todos los guardias y hemos registrado todos los armarios, tuberías y recovecos para ofrecerte la demo enterita, con todo su masacrante sigilo.

Como podrás apreciar en el impresionante videoclip introductorio que aparece en la parte inferior, la misión en sí es tela marinera. Snake comienza realizando una misión de reconocimiento bastante inocua, pero el asunto pronto empieza a complicarse. Sólo tu astucia, inteligencia y una demostración de fuerza controlada te darán la victoria. Te enfrentas a 18 soldados de las Fuerzas Especiales, pero si te pillan, te parecerá que son 800. Es el momento de calentar motores y hacer frente a las desalmadas elites rusas. Esto ▶

## LA PRIMERA IMPRESIÓN

TODOS LOS DETALLES DE ESA ÉPICA INTRO QUE NOS DEJÓ BOQUIABIERTOS...


La acción comienza en Nueva York, con una figura solitaria que cruza el puente George Washington. Es Solid Snake. Pasea distraído, fumándose un pitillo mientras la lluvia azota su capa de plástico.



## NIVEL EXTERIOR 1

## LEYENDA

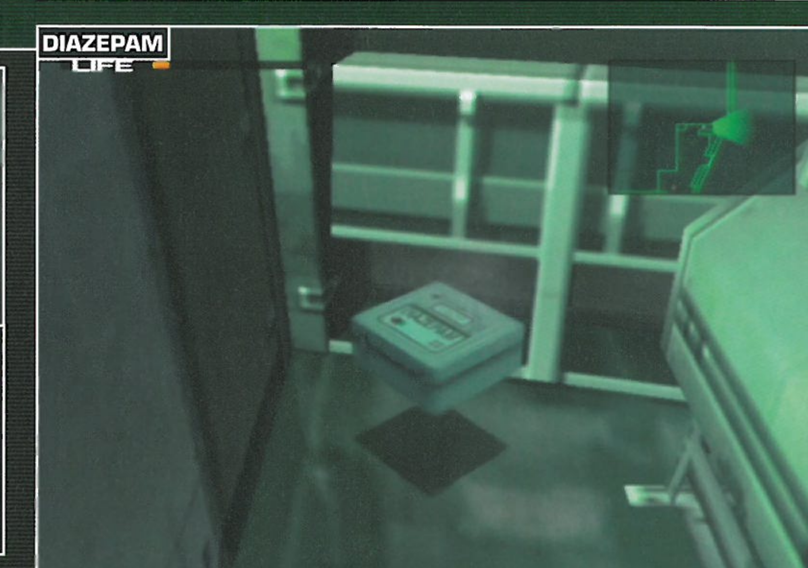
| | |
|---|---|
|  | PUERTA |
|  | CAJA DE CARTÓN SECA |
|  | CAJA DE CARTÓN MOJADA |
|  | DIAZEPAM |
|  | VENDAS |
|  | RACIÓN |
|  | GRANADAS CHAFF |
|  | BALAS M9 |
|  | BALAS USP |
|  | GRANADAS ATURDIDORAS |
| | SOLDADO RUSO |
| | CÁMARA DE SEGURIDAD |
| | TRAMPA LÁSER |

### A DORMIR CON LOS PECES



Agarramos al guardia que duerme por los pies y lo arrastramos hacia una apertura del lateral del barco. Rememorando una acción de parecida crueldad protagonizada por un ruso en la intro, *PSMag* se apresura a lanzarlo por la borda. Una rápida secuencia de vídeo pone la guinda y nuestro amigo no tarda en sumergirse en las apestosas aguas.

### DIAZEPAM




A medida que nuestro intrépido agente se canse, sobre todo cuando su energía empiece a menguar, comenzará a tener tembleques, lo que dificultará afinar la puntería. Si Snake se toma un diazepam enseguida volverá a estar la mar de calmado.

### LA PISTOLA TRANQUILIZANTE





A diferencia de su predecesor de PS1, *Sons Of Liberty* te permite disparar en el modo en primera persona. Es más; te puedes deshacer de un enemigo utilizando una pistola tranquilizante. Abrimos fuego contra un ruso, dándole en la cocorota, y quedó sumido en un letargo que duró unos dos minutos. Después nos percatamos de que un dardo en la pierna basta para dejar K.O. a un hombre adulto, aunque el veneno tarda unos minutos en extenderse por el cuerpo.

### ATMOSFÉRICO

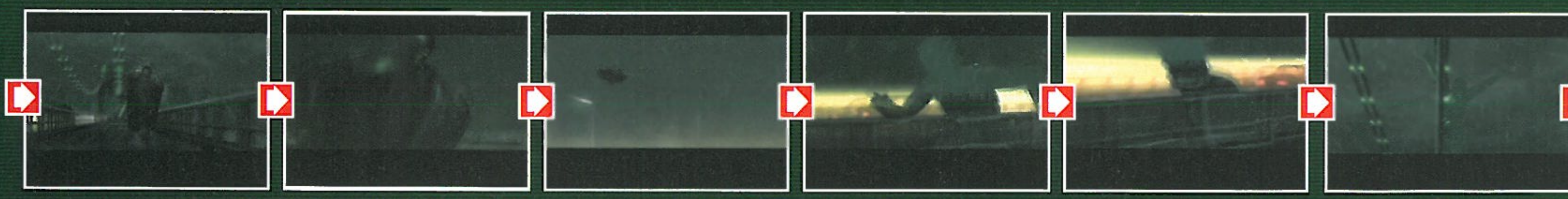
El juego comienza con el azote del viento y las ráfagas de lluvia sobre la cubierta del barco. La lluvia nos fustiga la cara y alzamos la mirada hacia el punto de origen de la tormenta cuando unos gotarrones enormes nos salpican los ojos, haciendo que nuestra visión se nuble por momentos. Nos quedamos quietos y nos damos cuenta de que el barco se zarandea al surcar pesadamente el agua, y notamos como el oleaje del mar y el golpeteo de la lluvia se entremezclan en nuestros tímpanos. Entonces nos acordamos de que existe un mundo exterior, despegamos los ojos de la pantalla y nos quedamos asombrados al ver que hace sol. Así de absorbente llega a ser *Sons of Liberty*. Bienvenido al siguiente nivel de jugabilidad en PlayStation.

### ENFOQUE




Además de las armas, contamos con unos cuantos complementos básicos, como cigarrillos y una mirilla. Un vistazo rápido al modo en primera persona nos permite hacer un zoom hacia una luz que se ve en la distancia. Mientras el zoom se reenfoca, un soldado ruso sale de entre la oscuridad, pero no puede vernos gracias a nuestro traje de sigilo (por estropeado que esté). Tras memorizar su área de patrulla, nos abrimos nada más se da la vuelta.

### LA PRIMERA IMPRESIÓN. CONTINUACIÓN...



Comienza a correr, pisando los charcos a cada paso. Un soplido del viento le arrebata la capa que queda suspendida en el aire. Acto seguido, se oye un zumbido al activar Snake su mecanismo de

## NIVEL EXTERIOR 2 MATAR PARA COMER Y ESQUIVAR A LOS GUARDIAS PARA ENTRAR EN EL BARCO

### RECUPÉRATE



Por supuesto, tu incursión no siempre saldrá como habías planeado y en los primeros intentos seguro que te descubren y recibes algún que otro balazo. Mientras tres guardias peinan la cubierta, buscamos refugio en una plataforma elevada y nos arrodillamos de manera instintiva. Entonces nos damos cuenta de que este descanso contribuye a recuperar nuestra energía y así dejamos de estar en peligro inmediato de muerte. Este mismo truco en un escondite algo más precario sería suicida.

### ME PARECIÓ OÍR A UN LINDO AGENTE...

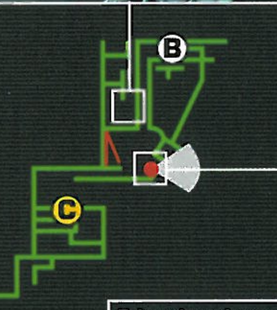


Al igual que sucedía en el *Metal Gear Solid* de **PS1**, puedes atraer la atención de tus enemigos con el sonido de un golpe y escaquearte de ellos con toda tranquilidad por otra ruta. Usamos este truco para pasar como una flecha junto a otro guardia, y de paso nos burlamos de él a sus espaldas mientras nos alejábamos.

### ATAJOS



Al haber elevado el nivel de dificultad del juego, es necesario pasar junto a los rusos sin que nos vean. Cada zona está repleta de atajos y escondrijos para garantizar el triunfo del sigilo sobre la fuerza bruta. Si nos encaramamos sobre esta plataforma pulsando dos veces el botón Ⓐ podremos burlar a los guardias y saltarnos toda la sección externa sin ser descubiertos y sin usar ni un solo dardo, y todo esto en la mitad de tiempo.




### MUEVE EL ESQUELETO

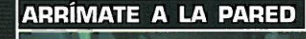
Faltos de raciones y más asustados que otra cosa, recogemos el cuerpo de otro ruski abatido. Al soltarlo deja caer un juego de vendas muy útil, si bien a veces es necesaria una buena sacudida para que suelten algo.

## NIVEL EXTERIOR 3 DISFRÁZATE Y DESHAZTE DE UN FRANCOTIRADOR

### CAJA DE CARTÓN



La caja de cartón hace acto de presencia por vez primera, aunque sea de forma totalmente empapada. Nos metemos dentro y nos sentamos en la cubierta mientras observamos como el guardia nos pasa por delante una vez más; después comienza el espectáculo cómico de la caja andante, que consiste en agacharse y esconderse cada vez que el soldado hace ademán de darse la vuelta. Un rato después nos aburrimos y le propinamos una buena tunda.



### ARRÍMATE A LA PARED

Ir por ahí matando a los soldados no siempre ofrece los mejores resultados, así que experimentamos con un enfoque algo más *light* y nos arrimamos a la pared para que el guardia ruso pase por nuestro lado sin vernos. Una vez ha pasado, le endilgamos un dardo en cada nalga.





### PUÑOS FUERA

Snake sabe manejarse de sobras con los puños. Empezamos con el ruso de arriba y le arrinconamos contra la barandilla. Al pulsar tres veces el botón ◎ le propinamos dos puñetazos y una patada con giro que le envía directo hasta la cubierta inferior. Como para partirse (la cabeza) de risa, vamos.

### ¡MENUDO COLGADO!

Este movimiento nos llega fresquito desde el *Syphon Filter* de Sony. Nos colgamos de las barandillas superiores al más puro estilo Gabe, aunque por lo visto hemos calculado mal el asunto y los dedos se nos empiezan a escurrir. Observamos nerviosos e impotentes cómo la barra de energía se aproxima peligrosamente al cero mientras el soldado aún no nos ha sobrepasado. En el último momento, el soldado avanza y nos encaramamos quedando a menos de un metro de distancia...



camuflaje que lo vuelve invisible. Salta hacia atrás desde el puente y, sujeto por una cuerda elástica, alcanza un buque cisterna. Aterriza en el barco, de cuclillas. El camuflaje le falla y queda visible,

## SEMOS PELIGROSOS

**A veces es necesario ensuciarse las manos, incluso sin armas, lo cual significa aplicar un severo correctivo a cierto tipo de enemigos. Además, nadie se traga ya todo el rollo ese de la convención de Ginebra, ¿verdad?**

### ROMPECUELLOS



Para ser sinceros, la verdad es que no es muy necesario, pero una vez más Snake puede escabullirse detrás de los malos y agarrarlos por el cuello hasta ahogarlos o romperles la columna sin contemplaciones. Esta maniobra va acompañada de un grito socofado que pone los pelos de punta.

### TOMA REHENES



### APROVÉCHATE DE ELLOS



Si pulsas ◎ y lo mantienes apretado puedes agarrar a tu adversario y arrastrarlo a tu antojo. Si mantienes a un enemigo delante de ti, sus colegas no te dispararán, y esto te concederá tiempo suficiente para retirarte a un lugar más seguro. Sin embargo, ándate con ojo, porque tu rehén hará lo posible para librarse de tu agarre y así dejarte directamente en la línea de fuego. De suceder así, te aconsejamos que te des el piro, a no ser que te enfrentes a menos de tres contrincantes, en cuyo caso tienes bastantes posibilidades de tumbarlos a puñetazos.

## CUBIERTA B - DEPENDENCIAS DE LA TRIPULACIÓN

### ATÚRDETE



Otro momento bastante chorra tuvo lugar cuando intentamos subir unas escaleras metálicas haciendo la voltereta. Huelga decir que acabamos yaciendo inmóviles y mareados durante unos segundos. El mismo destino te aguarda si le metes un patadón del quince a un armario y dejas que la puerta rebote y te dé en todos los morros.

### PISADAS

Al acceder al barco desde el exterior, guarro como está, vamos dejando un rastro de pisadas mugrientas por los inmaculados suelos. Al doblar la siguiente esquina y encaminarnos por otro pasillo nuestro radar se activa súbitamente y nos muestra una secuencia tomada desde una cámara de vigilancia donde aparece un soldado que ha descubierto nuestras huellas y se dispone a darnos caza.

### PERDERÁS LA CABEZA



No tienes por qué pasarte todo el nivel aturdiendo a adversarios y tirándolos al mar; aquí experimentarás el placer de encontrar escondido en un armario un pedazo pistola de las buenas de verdad. Snake disfruta de lo lindo aportando un poco de plomo a la dieta nutritiva de los rusos. Pero resulta que el sonido de los disparos alerta a los demás guardias.

### CARGADOR VACÍO

En un curioso ataque de lucidez, decidimos hacer inventario y nos damos cuenta de que hemos malgastado todas las balas ejecutando a unos desdichados rusos. Por extraño que parezca, nuestros cargadores de armas vacíos todavía aparecen. Nos hacemos con ellos y los lanzamos a modo de cutre-proyectiles contra el enemigo, lo cual nos permite ganar algo de tiempo para salir por patas.

### ME PASO EL DÍA MATANDO



Incrustamos una bala en el pecho de un cadáver y el cuerpo se convulsiona. Una bala en la cabeza de un corpulento guardia le hace tambalearse de manera desconcertante a medida que va dando tumbos agonizante, muriendo lentamente. Para redondear la cosa, al pasar por encima del muerto Snake anda de puntillas a fin de no mancharse los zapatos de sangre. Qué detalle de fina elegancia...

*LA PRIMERA IMPRESIÓN. CONTINUACIÓN...*




agazapado en la cubierta. Un helicóptero sobrevuela en círculos. Snake no se percata de que Revolver Ocelot, quien huyera en el juego anterior, le está vigilando. Suena un pitido familiar y aparece

## CUBIERTA A - SALÓN DE LA TRIPULACIÓN

### MANOS ARRIBA



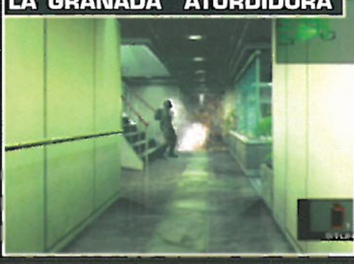
Al bajar lentamente algunos escalones nos damos cuenta de que hay un ruso medio dormido abajo. No nos ha visto, así que sacamos nuestra arma de corto alcance para realizar el célebre atraco a mano armada. Le apuntamos a la cara con la pistola y pide clemencia. Después le apuntamos a la entrepierna y comienza a temblar como una hoja al tiempo que nos suelta algunas baratijas. Seguro que con el doblaje en castellano la escena quedará genial.

### GENIO EMBOTELLADO



En un momento de lo más peliculero damos una voltereta para escapar a las atenciones de algunos ruskis algo molestos. Al disparar a diestro y siniestro en nuestra dirección, las balas acribillan las paredes del bar que tenemos detrás, esparciendo una peligrosa lluvia de alcohol y cristales a nuestro alrededor. Poco después, centramos nuestras atenciones destructivas en una indefensa caja de cubitos. Al dispararle, los trozos salen dando vueltas y comienzan a derretirse lentamente.

### LA GRANADA ATURDIDORA



Lanzamos una granada aturdidora en un pasadizo ocupado por dos rusos. Para cuando se percatan de la monada que rebota por el suelo ya se están quedando dormidos y nosotros proseguimos nuestro camino en pos de la victoria.

### VENENO EN LA PIEL



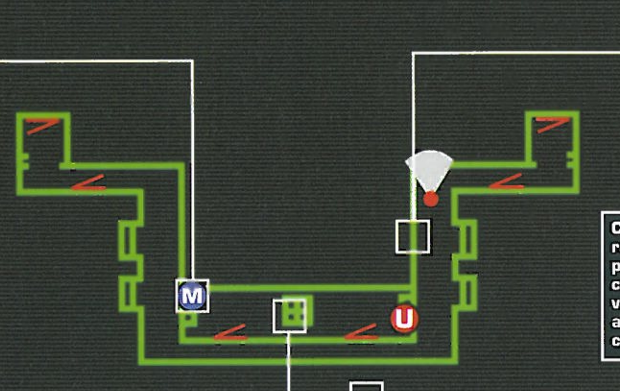
Éste es un juego de sigilo, eso está claro, y uno de los mejores trucos Snake consiste en apartarse de una esquina para ensartar un dardo en algún que otro trasero y volver a su ubicación inicial sin ser detectado. Aunque no consigas acertarle en la cabeza, puedes acribillar lentamente a tus víctimas hasta que el veneno surta efecto.

## CUBIERTA A - DEPENDENCIAS DE LA TRIPULACIÓN

### TIRAN MÁS DOS TETAS...



Del mogollón de detallitos que hemos visto, éste es sin duda el más atractivo. Abrimos la taquilla de un marine de los EE.UU. y nos encontramos con una belleza impresionante de las que quitan el hipo ataviada con un bañador. Al usar el botón de mirar, además de comérnosla con los ojos, se oye un sonido de labios entrechocados mientras propinamos un besazo al póster.




### LA RADIO HA MUERTO

Cada soldado ruso lleva una radio atada a la cadera. Apuntamos con cuidado y nos cargamos una para que no pueda ponerse en contacto con sus compañeros y dar la alarma. Nos tronchamos al ver cómo sacuden los *walkie-talkies* y nos miran aterrados al darse cuenta de que les estamos encañonando directamente a la cara.

### PASEN POR TAQUILLA



Amontonar cadáveres en las taquillas resulta una buena estratagema para evitar ser descubiertos. Arrastramos a un pobre diablo hasta uno de estos ataúdes verticales y cerramos la puerta de un portazo. Al abrirla luego de manera accidental el muy desalmado se nos cayó encima. Venganzas de ultratumba...

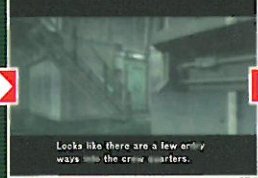
### GUARDIAS AL VAPOR



Atraemos la atención del guardia y nos escondemos detrás de una pared cercana para luego salir de un salto y agujerear la hirviente tubería que hay junto a nuestro blanco, con lo cual se queda bien escaldadito.









Otacon, el ayudante de Snake en la primera entrega de la serie. Ambos hablan de la misión, pero el plan queda abortado al producirse un abordaje en el barco. Unas figuras se deslizan entre las

## CUBIERTA C - DEPENDENCIAS DE LA TRIPULACIÓN

### CÁMARA, ACCIÓN

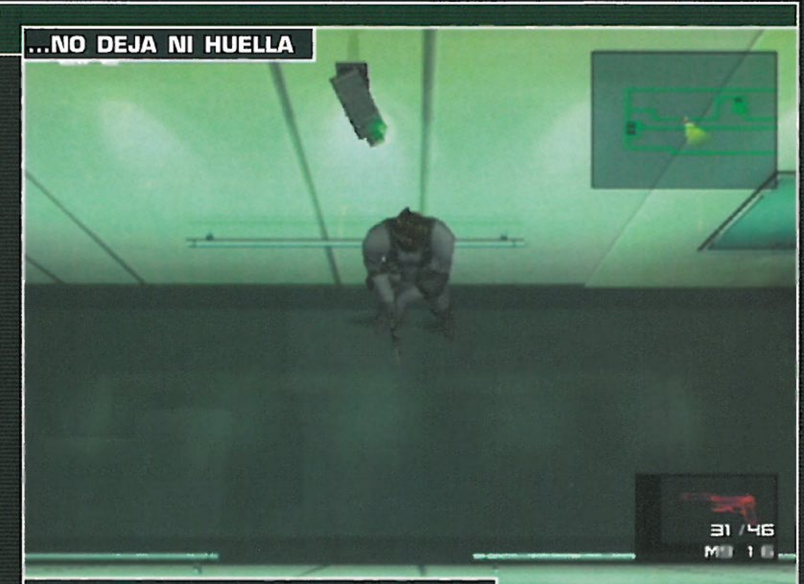


Llegamos hasta un pasadizo vacío con una sola cámara de vigilancia y le metemos un tiro en el lateral, que pasa desapercibido porque nadie está tan cerca como para oírlo. Así tampoco tenemos que preocuparnos por ser descubiertos en caso de que después tengamos que salir por patas de la zona. Es un tanto extraño que nadie venga a reparar el dispositivo averiado.

### DÉJALOS CHAFFADOS

Después de haber practicado, volvemos al ataque una vez más, lanzando una granada chaff y viendo como las partículas interferidoras se esparcen por el aire, acompañadas de un sonido metálico. Aunque esto también deja nuestra radio fuera de juego, nos permite pasar al lado de la cámara sin ser detectados. Los nervios y la ceguera autoimpuesta hacen que corramos a escondernos hasta que nuestro radar vuelva a funcionar.

### ...NO DEJA NI HUELLA




Volvemos atrás y nos arrimamos a la pared para pasar por debajo de la cámara antes de calcular bien nuestra huida y salir pitando. Ésta es la manera más segura —aunque también la más complicadilla— de asegurarnos de que no dejamos huellas.

## CUBIERTA D - DEPENDENCIAS DE LA TRIPULACIÓN

### NUBE ROJA



El intercomunicador nos da a entender que los paquetes con pinta sospechosa que aparecen a los pies de dos postes de acero decididamente no esconden nada bueno. Disparamos contra el extintor que tenemos cerca, que emana $CO_2$ y nos descubre toda una serie de finos rayos láser rojos. Nos tumbamos y nos arrastramos por debajo hacia un lugar seguro. No contentos con esto, volvemos y encendemos un pitillo. El humo que éste despide produce el mismo efecto. ¿Quién decía que fumar era perjudicial para la salud?...

### A MÍ ME DABAN DOS

Los enemigos suelen actuar en parejas. En este caso, uno toma la delantera y hace señales a su compañero para que espere y después le siga mientras despeja la zona. La sensación de estar ante una inteligencia de verdad añade más tensión al asunto. Tensión que nosotros sentimos en nuestros cuerpos...

### MALIBÚ CON PIÑA




Nos ocultamos tras unas estanterías con frutas y bebidas al ver que dos rusos se han percatado de nuestra presencia. Se cabrean cuando les acribillamos las piernas a balazos y los muy rencorosos nos lanzan una granada. Ésta explota —como cabía esperar— y esparce un peculiar cóctel de fruta, alcohol y restos de Snake sobre la cubierta.

### DESPERTARES

Noqueamos a un guardia, pero aparece un colega suyo para inspeccionar la zona y descubre a su aporreado compañero. En vez de darse un garbeo por los alrededores para encontrarnos, le mete un puntapié al otro soldado a fin de que se despierte y le cubra. Así las cosas, nuestro problema se ha multiplicado por dos...

### LA PRIMERA IMPRESIÓN. CONTINUACIÓN...



sombras, burlando a los vigilantes. Demasiado tarde. A uno casi lo decapitan al rebanarle la garganta; a otro le clavan un puñal en el cuello y la sangre sale a borbotones por lel tajo. De manera

## EJECUTOR

Vale, puede que no sea necesario, pero nada mejor que acribillar a balazos a unos cuantos rusos para liberar tensión. Después de todo, tú has tenido que presenciar impávido cómo abordaban un barco repleto de marineros desarmados y se ensañaban con ellos sin muchos miramientos...

### ESPINETE



La mejor manera de hacer uso de los dardos tranquilizantes es disparándolos a la cabeza del enemigo mientras éste se halla en cubierta hasta que tu arma la palme por agotamiento y retires lentamente el dedo del gatillo. Habrá quien considere esto un despilfarro inútil de munición. Nosotros no lo vemos así, claro...

### SE VAN A ENTERAR...



En un juego de sigilo a veces nos rompemos el coco pensando en cómo asustar al enemigo. Pues bien, una manera de hacerlo es acabar con un soldado y dejarlo bien a la vista para que a sus colegas les entre el pánico y empiecen a rastrear el lugar para acabar contigo. Escóndete y date el piro cuando no haya moros en la costa.

### ¡CASTIGADO!



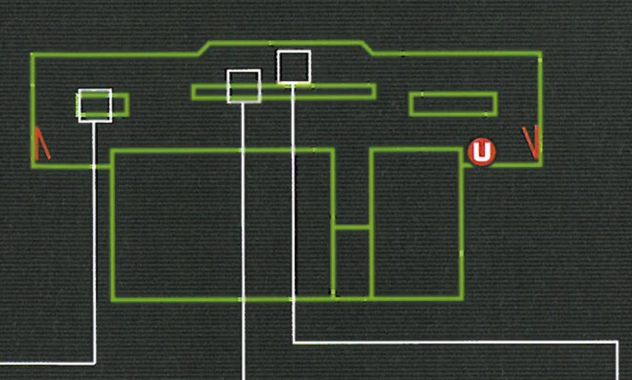
¿Todavía te asaltan pesadillas sobre el asesinato de los marineros? El espíritu vengativo de Snake puede llevarle a pillar un enemigo por banda y dejarle los brazos fuera de juego metiéndole un tiro justo debajo del codo. Esto lo dejará temblando. Con un disparo en la pierna se alejará renqueante, desangrándose hasta morir. Dejamos a tu libre albedrío la hora del tiro de gracia.

### EL SALPICADERO



Si pillas a un guardia ruso en una zona apartada (como la habitación de las taquillas que aparece en el mapa seis), podrás cebarte con él y hacerle pagar por todas sus maldades, las de sus amigos, y las de sus parientes en Siberia. Si dispones de munición suficiente, puedes vaciarle un cargador encima y redecorar la sala con un cálido tono rojizo.

## *CUBIERTA E - EL PUENTE*




### MÁS MUERTOS



Un escalofriante recordatorio del cruel abordaje ruso; otro muerto inocente y desarmado, al que le han rebanado la garganta con un arma afilada.

### EL FACTOR OLGA



Seguimos avanzando y de repente aparece una secuencia que muestra a Olga Gurlukovich fuera. Está claro que tenemos que acabar con ella para poder continuar. Además, está en contacto con alguien de fuera del barco. La cosa se pone interesante y empezamos a sentirnos un poquillo vulnerables.

### ¿FIN?



Cuando por fin alcanzamos el puente, recibimos un mensaje de Otacon que nos dice: «Ve a la bodega y localiza al verdadero Metal». Nos disponemos a realizar la misión cuando nos percatamos de que esta demo tan bestial no va a dar para mucho más. Nos preparamos para el final mientras nos secamos una lagrimilla que se nos ha escurrido por la mejilla...

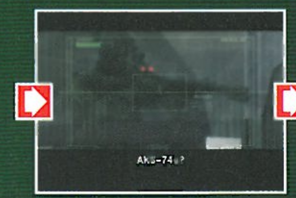
### INFLUENCIAS DE CINE

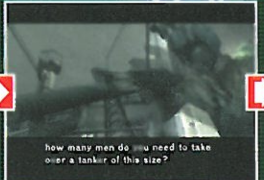


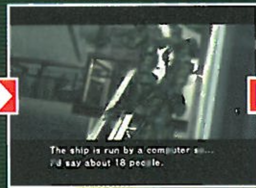


La escena inicial en la que aparece Snake cayendo sobre el barco y le falla el traje de sigilo ha sido tomada directamente de *Terminator*. Se acurruca en forma de bola y su cuerpo despide ráfagas de luz. Luego viene una secuencia claramente inspirada en *La Roca* cuando los asaltantes rusos se cepillan a esos marineros americanos que parecían tan simpáticos. Algo después, cuando combates contra Olga Gurlukovich, las balas te pasan rozando a cámara lenta muy al estilo de *Matrix*.



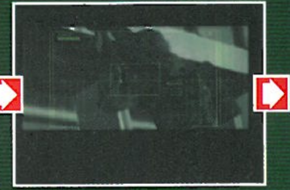












metódica, los terroristas camuflados empiezan a escudriñar el resto de la cubierta mientras Snake y Otacon discuten como locos que plan seguir. Snake continua agazapado, oculto a los asesinos. Al

## LA PELEA

ENSÁÑATE CON OLGA, LA AGENTE RUSA, Y ACABA CON ELLA

### ¡QUÉ PUNTAZOS!



Hay algunos enclaves en el mapa que constituyen un emplazamiento de tiro excelente, pues te mantienen a cubierto al tiempo que ofrecen un buen ángulo desde donde abatir al adversario. Los utilizamos sólo una vez y nos largamos para no darle tiempo a Olga a apuntarnos con su arma.

### EL TERCER OJO



Pese a haber renunciado al modo en tercera persona en favor de la precisa y brillante perspectiva en primera persona, de pronto volvemos a ella en la batalla final. Al ir de un lado para otro, apenas si tenemos tiempo de quedarnos quietos para fijar el objetivo, así que si mantienes pulsado Ⓒ la mira láser apuntará automáticamente a Olga y le darás plomo tan ricamente.

### EL DESTAPE

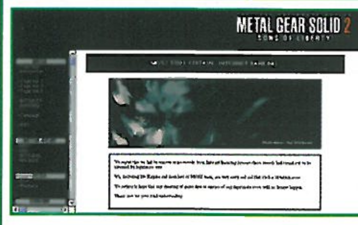
Olga utiliza la zona situada detrás de una pila de cajas cubierta con una lona para recargar sin quedar expuesta a nuestras armas, así que apuntamos a las cuerdecillas que mantienen la lona en su sitio. Después de desatar ambos lados a tiro limpio, la lona sale volando y de repente es mucho más fácil seguirle la pista a nuestra adversaria.

### CAJAS



Para marear a Olga, después de efectuar un disparo nos movemos rápidamente por debajo de las cajas. Cuando ella aún cree que estamos en el otro lado, salimos y le endosamos un par de ráfagas.

## CONÉCTATE




### INSCRIBE TU NOMBRE

Estos chavales tan creativos de Konami han montado un concurso en la página web de *Metal Gear Solid* para los *fans* de la mejor serie de espionaje del mundo mundial. ¿Que cuál es el premio? Pues nada menos que inscribir tu nombre en las placas de identificación de los soldados abatidos en *MGS2: Sons Of Liberty*. Si te quieres apuntar vete a:

www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html

### VALORACIÓN DE LA DEMO

Puedes obtener una valoración de tu actuación en esta demo, así como una clasificación que incluye al resto de participantes. Al cierre de esta edición un intrépido ya se las había ingeniado para acabar todo el tinglado en un minuto y 50 segundos usando tan solo cuatro balas.
Si aspiras a entrar en los primeros puestos de la clasificación deberás jugar en el modo más difícil e intentar superar el nivel sin ser visto. El factor velocidad es básico, así como usar el mínimo de munición para alcanzar tu blanco. Por tanto, ya puedes ir explorando los niveles buscando el modo de evitarte enfrentamientos. Ah, y buena suerte, soldado.

www.kcej.co.jp

## LA PERFECCIÓN NO EXISTE

Está bien, admitámoslo, la demo no está exenta de fallos: hay algunos problemillas que nos gustaría ver subsanados de cara a la versión final del juego. Por ejemplo, cuando sales de un sitio se repone todo lo que contiene, con lo que te puedes tirar horas para dar con nuevas formas de atrapar al enemigo, pero también resulta algo frustrante si no andas muy bien de armas y tienes que volver a enfrentarte a tu adversario como si nada hubiera pasado.
Hay un par de zonas en que los efectos visuales podrían mejorar un pelín, como cuando la cabeza de tu víctima desaparece por las escaleras mientras arrastras su cuerpo al piso de abajo. ¿Dónde quedó aquel sonido tan detallado y escalofriante que emitía su cráneo al chocar contra los escalones metálicos?
Además, aunque estés al final de un pasadizo a plena luz del día y con el enemigo de frente mirándote fijamente, éste no puede verte, lo cual es sumamente ridículo. Y, cuando luchas contra Olga tiene lugar un momento Kit-Kat de invencibilidad mientras ella se queja, que resulta muy frustrante porque querrías agujerearla a conciencia a la mínima oportunidad, tal y como sucedería en un combate real.
Algo puntillosos sí que somos, ¿verdad?

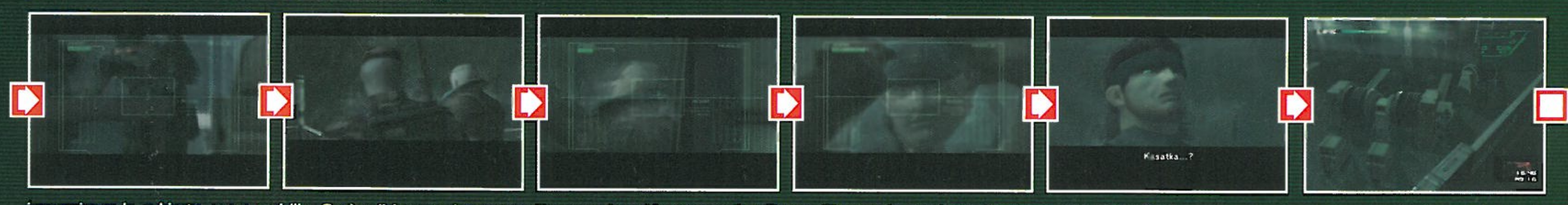
## PlayStation Magazine VEREDICTO



El hecho de que puedas completar esta demo —sólo una pequeña parte del primer nivel— en un par de minutos, y aún así invertir horas en encontrar nuevos detalles atractivos sin cansarte de ella, pone de manifiesto la calidad del juego. Dejando de lado algún que otro problemilla sin importancia, este juego supera con creces a su ya de por sí fantástico predecesor, y es, con mucho, el mejor juego al que hemos jugado en PS2. ¡Qué mejor cumplido para un videojuego!




*LA PRIMERA IMPRESIÓN. CONTINUACIÓN...*




inspeccionar la cubierta con su mirilla, Snake divisa una imponente figura en la cubierta superior. Rusos. Observa lo que hace. Desde su escondite, Snake se prepara para una pelea de las que hacen época



# flexigames
software & accessories

## JOYTECH

**PS2 y Joytech ¡Combinación perfecta!**



### Analogue Jolt Controller 2
- Compatible PSX, PSOne, PS2
- Botones analógicos o digitales
- Diseño ergonómico
- Dual Shock™




### 16 Mb Memory Station
- Memory card 16 Mb
- Conecta tu memory de 8 Mb a la Memory Station y tendrás 24 Mb de capacidad total
- O utiliza la Memory Station 16 Mb para guardar tus partidas.



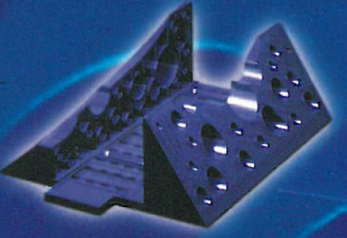
### Harder Drive
- Puerto paralelo/USB
- Inserta tu memory card en la ranura del harder drive y pasa tus partidas grabadas al PC. Podrás pasárselas a tus amigos por e-mail, bajarte de internet juegos para tu PS2 además de descargar tu memory card para reutilizarla.




### CD & DVD Remote Controller
- Controla todas las opciones del audio de tu PSX / PSOne y el audio/video de tu PS2
- Incorpora receptor y mando a distancia con forma de memory card
- Cuando no utilices el mando puedes guardarlo insertándolo en la ranura de la memory card de tu consola



### Extensión mando
Cable adicional de 1'5 m



### Moonbase Stand
- Soporte para colocar verticalmente tu PS2
- Más altura que los demás soportes del mercado por lo que sujeta mejor
- Diseño atractivo, posibilidad de regular el ajuste




### Multiplay adapter 2
- Posibilidad de conectar 4 jugadores con sus respectivas memory cards
- Compatible con el mando digital o con el Dual Shock



### Advance Auto RF Unit
- Cable antena/AV con salida Gun Con y salida stereo audio
- Compatible PSX, PSOne, PS2

### Cable PRO AV
- 5 conexiones:
- Audio, Video, SVideo y salida altavoces



## MOTOR BIKE ► *El primer simulador de motos*
- Gran sensación de realidad
- Compatible PS2, PSOne y PSX
- Compatible Dual Shock y NEGCON
- Gas y freno analógicos
- 6 ajustes de sensibilidad para el giro
- Sistema de sujección de ventosas y abrazaderas
- Valido para cualquier juego que incorpore un manillar (motos de carrera, motocross, bicicletas, motos de agua, etc...)



### Sharp Shooter 2
- Pistola para PS2 con puntero laser
- Compatible PS2, PSOne, PSX
- Normal, Auto recarga, Auto recarga + disparo automático
- Botones especiales A/B, GunConTM y modo normal.
- Incorpora el adaptador GunCon y puntero laser



*...no dejes de consultar nuestra amplia gama de productos para las demás consolas !*

Distribuidor exclusivo de productos Joytech

www.flexiline.es




Flexiline S.A. c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

# CONCURSO

# EVIL DEAD: HAIL




Temblar de miedo (por no utilizar otra expresión mucho más ilustradora y bastante más soez) o partirte de risa. La cuestión es que en *Evil Dead: Hail to the King* no vas a poder elegir: vas a llorar de miedo... y de risa. Estética lúgubre, enemigos implacables, acción, protagonista sanguinario, *gore* y humor del que le gustaría a Torrente son los ingredientes del último título de Proein. ¿Te atreves con él?



## La pregunta

¿Cómo se llama el protagonista de Evil Dead: Hail to the King?
1.- Kash
2.- Hasch
3.- Ash

## El premio

Proein y PlayStation Magazine sortearán 15 lotes compuestos por un juego Evil Dead: Hail to the King + una camiseta Evil Dead

## La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Evil Dead: Hail to the King*
*PlayStation Magazine*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ..........................................................

..........................................................

Nombre: ..........................................................

Domicilio: ..........................................................

Población: ..........................................................

Código postal: ..........................................................

País: ..........................................................

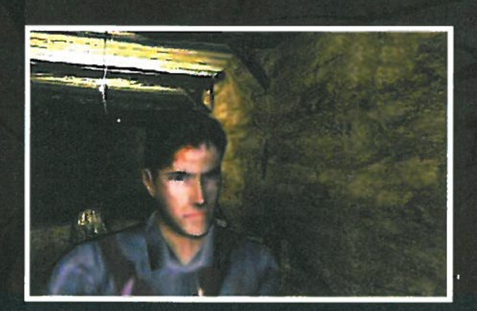
Teléfono: ..........................................................

## Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.







**CÓMO PUNTUAMOS**

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

# REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*

## JUEGO DEL MES





**«Un arcade diabólicamente bien diseñado que mezcla lo mejor de los puzzles y las plataformas»**


Army Men Omega Soldier



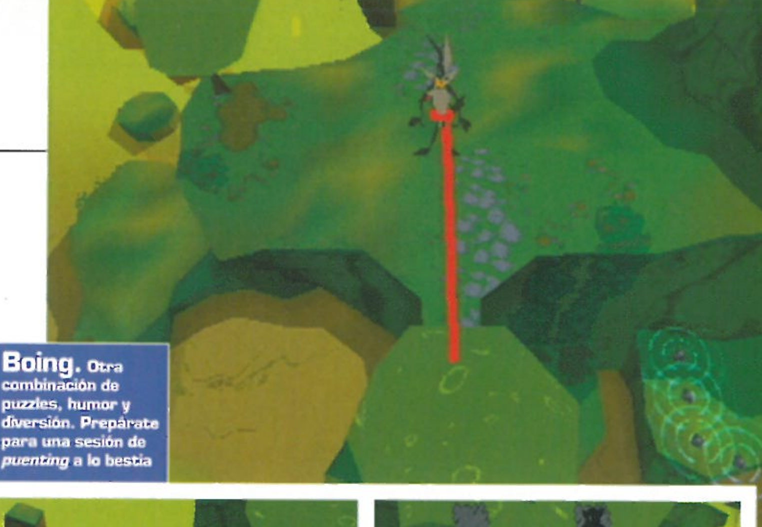
WDL WarJetz



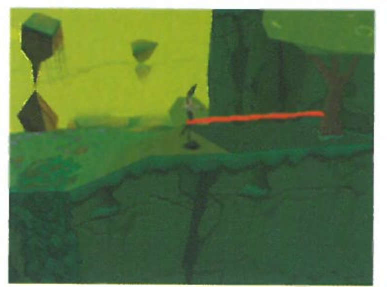

¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!



**¿Caminito de Jerez?** Utiliza tus habilidades y astucia para avanzar por los escenarios



**Boing.** Otra combinación de puzzles, humor y diversión. Prepárate para una sesión de *puenting* a lo bestia





## ¿UNA OVEJA CON PIEL DE CORDERO O ALGO MÁS SUCULENTO? HABRÍA QUE ESTAR LOCO PARA NO AVERIGUARLO AHORA MISMO...

LOONEY TUNES PERRO & LOBO PlayStation

# Looney Tunes: Perro & Lobo

## «La locura de sus dibujos conseguirá que te tronches de risa»

| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | Infogrames |
| FABRICANTE | Infogrames |
| DISPONIBLE | Sí |
| IDIOMA | Castellano |
| PRECIO | 4.990 |
| NÚMERO DE JUGADORES | Uno |

**Juegos. En pocas palabras, son una forma de entretenimiento y, básicamente, si el entretenimiento funciona es porque es divertido. Tenemos pelis divertidas, series divertidas, *El Club de la Comedia*... Bueno, vale, también hay un montón de payasadas aburridas que no valen un duro, pero... ¿Dónde están todos los juegos divertidos? ¿Cuándo fue la última vez que tuviste que parar en el tercer nivel porque te estabas tronchando en el suelo de risa? Pues nunca, porque eso no pasa nunca.**

Y por esa misma razón *Looney Tunes: Perro & Lobo* es una oferta tan apetecible y genial. Se trata de un juego divertido de verdad (incluso hilarante en ciertos momentos) y todo se debe a un único factor. Es aquello que los ingleses llaman *slapstick*, los franceses *le comedie visual* y nosotros, simplemente, payasadas.

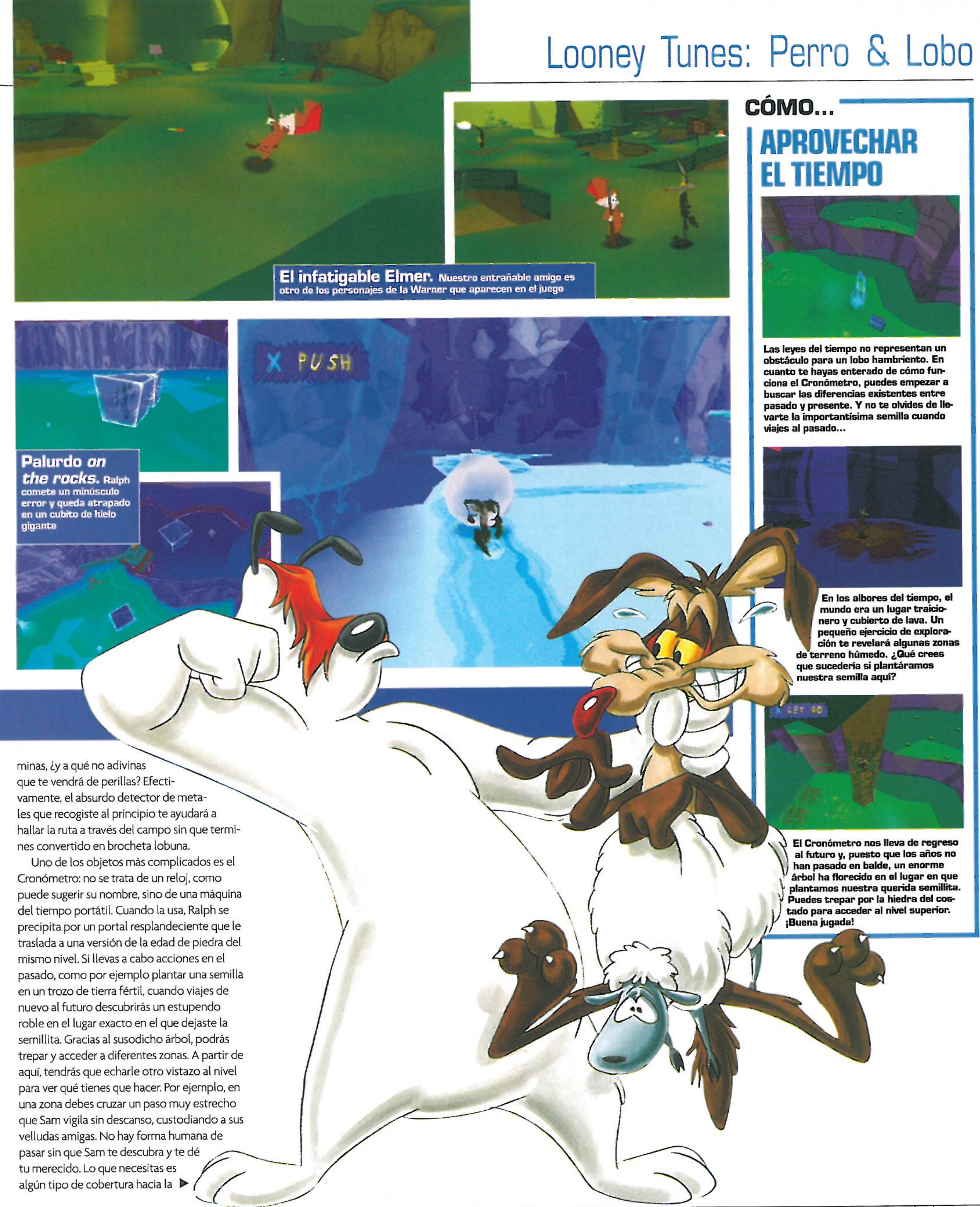
Empecemos por nuestro héroe, el lobo Ralph. Se trata del primo de nuestro querido Coyote y es el personaje que te ha tocado en suerte en *Looney Tunes: Perro & Lobo*. Tu tarea es birlarle un rebaño entero de ovejas (una a una, eso sí) a un infalible perro pastor llamado Sam. Y aunque abunda el estilo de juego en plan «escóndete tras un árbol y ataca cuando no mire», en ocasiones eso solo no funciona. Así pues, Ralph debe ingeniarse otras tácticas. Y ahí es donde empiezan las risitas...

Prueba A: El disfraz de oveja. En un impresionante despliegue de inventiva y determinación, combinado con unas gotas de estupidez, Ralph se enfunda un disfraz de oveja de fibra natural 100%. A continuación, se acerca retozando a cuatro patas al rebaño y Sam lo avista de inmediato. Sin embargo, lo único que ve Sam es una oveja trotando en una zona prohibida, de modo que se abalanza sobre ella, pilla del pescuezo a nuestro lobo forrado de lana y lo coloca en su sitio con el resto del rebaño. Entonces, cuando el chucho no mira, pulsamos ⊗ y conseguimos que Ralph se marque un agudo balido de lo más femenino. Un carnerito con ganas de marcha se acerca trotando, visiblemente dispuesto a seguir a Ralph hasta el fin del mundo. Finalmente, cuando Sam aparta la vista, nos alejamos en silencio, mientras la cena nos acompaña...

Magnífico. Sublime. E incluso hay una pequeña secuencia, cuando Ralph se pone o se quita el disfraz, en que aparece la palabra «Censurado» para ocultar la acción. Evidentemente, leer cómo se desarrolla la escena no tiene ni punto de comparación con vivirla en vivo y en directo, pero precisamente por eso, como buenos amigos tuyos que somos, te exhortamos a que salgas *ipso facto* a comprarte una copia y puedas vivir escenas de este tipo en primera persona.

Sin embargo, no sólo se limita a ser una fuente de carcajadas, sino que también es un juego la mar de inteligente que te aboca a situaciones en las que el pensamiento lógico y la curiosidad por experimentar serán tus mejores armas.

Prueba B: Los artilugios. Dicen que la necesidad aguza el ingenio. Y con tanto carnero suelto por birlar, Ralph deberá acceder a un montón de cachivaches y trastos de locura total que le sirvan de ayuda. Por lo visto, estos chismes forman la base principal del toque cómico, y al mismo tiempo convierten a *Looney Tunes: Perro & Lobo* en uno de los juegos más originales que hemos visto en la vida. Cada nivel al que tengas que enfrentarte ofrece una selección de objetos necesarios para salir adelante. Y de muestra, un botón: en el décimo nivel tienes que cruzar un campo de




**El infatigable Elmer.** Nuestro entrañable amigo es otro de los personajes de la Warner que aparecen en el juego

**Palurdo *on the rocks*.** Ralph comete un minúsculo error y queda atrapado en un cubito de hielo gigante

## CÓMO... APROVECHAR EL TIEMPO

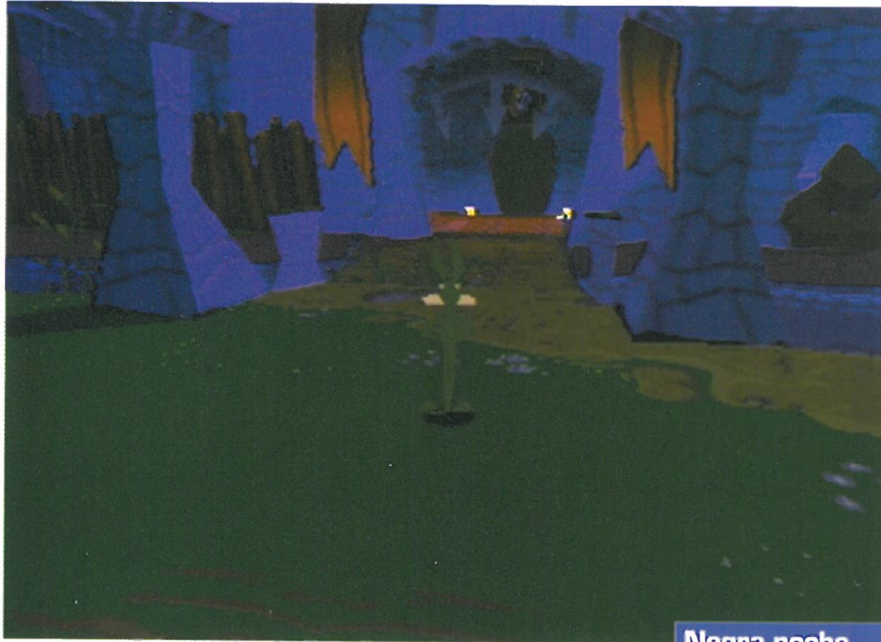
Las leyes del tiempo no representan un obstáculo para un lobo hambriento. En cuanto te hayas enterado de cómo funciona el Cronómetro, puedes empezar a buscar las diferencias existentes entre pasado y presente. Y no te olvides de llevarte la importantísima semilla cuando viajes al pasado...

En los albores del tiempo, el mundo era un lugar traicionero y cubierto de lava. Un pequeño ejercicio de exploración te revelará algunas zonas de terreno húmedo. ¿Qué crees que sucedería si plantáramos nuestra semilla aquí?

El Cronómetro nos lleva de regreso al futuro y, puesto que los años no han pasado en balde, un enorme árbol ha florecido en el lugar en que plantamos nuestra querida semillita. Puedes trepar por la hiedra del costado para acceder al nivel superior. ¡Buena jugada!

minas, ¿y a qué no adivinas que te vendrá de perillas? Efectivamente, el absurdo detector de metales que recogiste al principio te ayudará a hallar la ruta a través del campo sin que termines convertido en brocheta lobuna.

Uno de los objetos más complicados es el Cronómetro: no se trata de un reloj, como puede sugerir su nombre, sino de una máquina del tiempo portátil. Cuando la usa, Ralph se precipita por un portal resplandeciente que le traslada a una versión de la edad de piedra del mismo nivel. Si llevas a cabo acciones en el pasado, como por ejemplo plantar una semilla en un trozo de tierra fértil, cuando viajes de nuevo al futuro descubrirás un estupendo roble en el lugar exacto en el que dejaste la semillita. Gracias al susodicho árbol, podrás trepar y acceder a diferentes zonas. A partir de aquí, tendrás que echarle otro vistazo al nivel para ver qué tienes que hacer. Por ejemplo, en una zona debes cruzar un paso muy estrecho que Sam vigila sin descanso, custodiando a sus velludas amigas. No hay forma humana de pasar sin que Sam te descubra y te dé tu merecido. Lo que necesitas es algún tipo de cobertura hacia la ▶





**Negra noche.** Más adelante, Ralph se adentra en un entorno nocturno espeluznante. El espeso manto de la oscuridad la ayudará en sus sigilosas triquiñuelas





**Jarabe de palo.** Si no eres lo bastante sigiloso, Sam, el perro pastor, te pillará con las manos en la masa y te hará pagar por tus pecados

## «Seguro que no lo dejas olvidado en

▶ que correr a toda prisa mientras la mirada del perro esté ocupada en otras labores. Si viajas de nuevo al pasado descubrirás cuatro rocas al final del desfiladero, con unas zanjas paralelas de distintas longitudes en el suelo. Si vas probando verás que puedes empujar las piedras por los surcos y, cuando viajes de nuevo al presente, descubrirás que las rocas se han erosionado hasta quedar convertidas en unas piedras erguidas lisas: el escondrijo ideal para avanzar sin que Sam te descubra.

No te quepa duda; este juego rebosa más innovación de la que hemos visto nunca. Que tenga formato de dibujos animados no significa que sea un plataformas sencillo, aunque eso es lo que pueda parecer a primera vista.

Al igual que el nivel en el que viajas en el tiempo, muchos puzzles te obligan a utilizar no sólo los artilugios que tienes a tu disposición, sino cualquier parte del escenario que te parezca apropiada. Puedes arrastrar bolas de nieve hasta que aumenten de tamaño y luego utilizarlas como plataformas de salto. También puedes atarte a un árbol situado en lo alto de una colina y luego dar un salto en plan *puenting* para recoger el rumiante que te espera debajo. Por lo general, si algo tiene pinta de ser utilizable, probablemente lo sea. Descubrir cómo se utiliza es la parte chunga.

El juego te ofrece un montón de pistas y consejos en forma de carteles indicadores para que avances en la dirección correcta, pero gran parte de la resolución de problemas dependerá únicamente de ti. Y, sin duda, experimentar con éxito aporta una increíble sensación de satisfacción. *Chapeau* para los programadores: han sabido cómo conseguir que te sientas especial.

Sin embargo, como buen perro pastor que es, nunca te será fácil engañar a Sam. De hecho, es de lo más implacable. Si pasas cerca de él y te ve, se abalanzará sobre ti y te aplicará una somanta de palos de las que hacen historia. Para ayudarte a esquivar su custodia, cuentas con la ayuda de un pequeño «Samómetro» en pantalla que te indica la proximidad del can. El medidor muestra un icono de la cara de Sam rastreando de izquierda a derecha sobre un fondo de color. Si está verde, estás fuera del alcance visual de Sam. Cuando se vuelve naranja, es que estás dentro de su línea de visión, de modo que mejor será que te escondas detrás de algo hasta que su mirada haya pasado. Cuando te acercas mucho a Sam, el medidor se vuelve rojo, lo que significa que te puede ver y también oír. En este punto, lo mejor es mantener pulsado R2: se trata del botón de sigilo, y mientras lo mantengas pulsado te moverás lentamente pero en silencio.

Que Sam no te pille *in fraganti* es uno de los elementos clave del juego y la verdadera razón de que existan los puzzles. Siempre hay una forma de esquivar a Sam, ya sea embadurnando al chucho con miel y azuzar una nube de abejas cabreadas hacia él para que salga por patas, o bien enfundándote un disfraz de Bugs Bunny y saltando distraídamente delante de sus morros con pinta de desconocer los instintos carnívoros. Todos los niveles ofrecen una manera de llegar hasta el rebaño; sólo es









**Estás avisado.** El objetivo es birlar ovejas, aunque mejor será que no subestimes la incansable mirada de Sam






**Al límite.** A menudo te encontrarás con los dedos cruzados rezando para que Sam no te pille en tu escondrijo

## un rincón»

cuestión de tener en cuenta las herramientas de que dispones, utilizar tu materia gris y descubrir qué debes hacer.

Además, en este juego, la muerte no es el final. Si Sam te pilla, si un cañón se te lleva por delante o si un toro con malas pulgas te borra del mapa, empiezas casi en el mismo lugar en el que acabó la cosa. De esta forma, la frustración es mucho menor: muchos juegos se limitarían a mandarte al principio del nivel con unas palmaditas en la espalda. Incluso las acciones más insignificantes que hayas realizado siguen en su sitio, tanto si has empujado una roca un metro como si has cargado con una oveja hasta la mitad del nivel. Volverás a empezar de nuevo en el último punto para guardar que hayas visitado antes de que te liquidaran y toda tu labor seguirá intacta. ¿Un cambio la mar de refrescante, verdad?

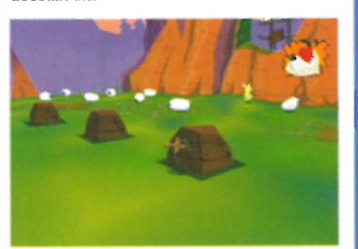
Demasiadas excelencias estamos cantando. Seguro que te estarás preguntando si el juego tiene algún punto flaco. Pues para ser sinceros, sí lo tiene. Es una de esas cosas que, aun sabiendo que es un problema, tiene lugar tan pocas veces que el carácter extremadamente divertido del juego lo compensa con creces. Se trata de la cámara, un tema recurrente en las aventuras y plataformas en 3D. Plantea problemas cuando tienes que conducir a Ralph por entornos muy cerrados, y hay veces en que hace justo lo que no quieres que haga. La cámara no puede ver a través de los muros, de modo que cuando estés arrimado, por ejemplo, al muro de la caverna, no podrás ver a Ralph desde detrás y la cámara cambiará para que le veas desde un ángulo diferente. Normalmente, esto no supone un problema porque se pude solventar controlando a nuestro héroe desde delante. Sin embargo, cuando el cambio sucede en un momento delicado, como por ejemplo en mitad de un salto o cuando estás correteando por un pasaje muy estrecho con un río de lava a ambos lados, entonces se convierte en un problemón. Normalmente, puedes cambiar de cámara utilizando R2 y L2, pero en ocasiones como las descritas no funciona, de modo que puedes palmarla en un santiamén. También existe la posibilidad de que la cámara se quede atascada detrás un muro de vez en cuando. Puedes «rescatarla» haciendo que Ralph se mueva, pero de nuevo puede resultar un contratiempo si estás en un punto en que la precisión es vital. Pero no te preocupes por esto. ▶

**CÓMO...**

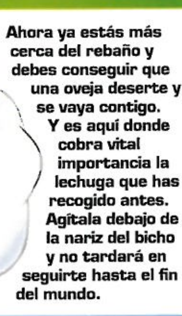
## IMITAR AL SEÑOR SNAKE



**Si mantienes pulsado R2, Ralph pasará al modo de sigilo: sigue existiendo la posibilidad de que Sam te pille pero, por lo menos, no te oirá nadie. Ahora tenemos que encontrar una forma de acercarnos al rebaño sin que el perrito de marras nos descubra...**



**Los cuatro pedruscos colocados en el suelo pueden protegerte de la mirada implacable del chucho. Si te acercas a las piedras mientras mantienes R2 apretado, Ralph se arrimará a ellas resguardándose de la atenta mirada de Sam.**




**Ahora ya estás más cerca del rebaño y debes conseguir que una oveja deserte y se vaya contigo. Y es aquí donde cobra vital importancia la lechuga que has recogido antes. Agítala debajo de la nariz del bicho y no tardará en seguirte hasta el fin del mundo.**






**Nadar te sienta bien.** A Ralph no sólo le encanta brincar por tierra firme, sino que encima puede nadar y todo, una habilidad que necesitarás en niveles posteriores

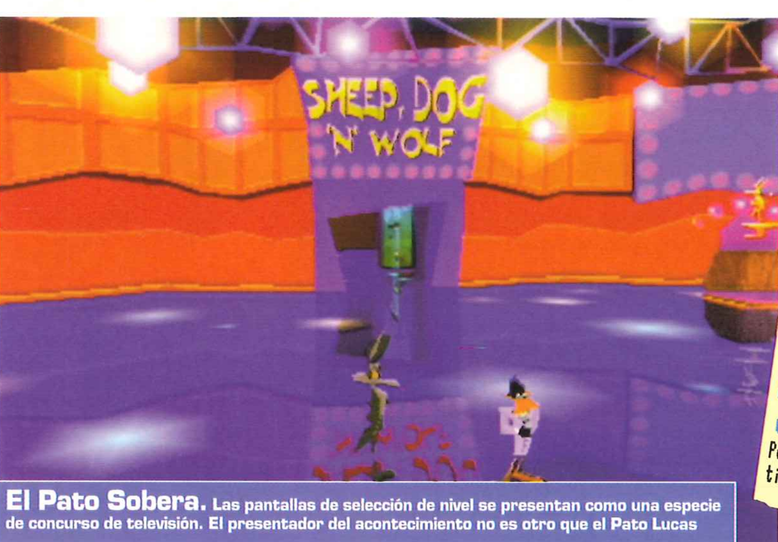


**Escala nuevas cotas.** Los gráficos increíbles crean una pasmosa sensación de perspectiva que te hace disfrutar de cada nivel

## «Uno de los juegos más originales que hemos visto»

▶ El juego contiene tal cantidad de material de primera calidad que no debes enfadarte por estas pequeñeces, y nos apostamos lo que quieras a que cualquier discrepancia se te olvidará en el acto cuando tengas que resolver el puzzle siguiente y te mueras por descubrir qué otras maravillas te aguardan. *Perro & Lobo* resulta atractivo, divertido e ingenioso y, sin duda, cuando le eches un vistazo al cabo de un tiempo, desearías no habértelo terminado. Tanto es así que es muy poco probable que lo dejes a un lado y te olvides de él.

Esta maravilla te desafiará a emplear la lógica, te impresionará con su originalidad y, sobre todo, sus increíbles animaciones y la locura de sus dibujos conseguirán que te tronches de risa. Hazte con una copia, prepárate el sillón más cómodo de tu casa y disfruta de uno de los juegos más fascinantes de los últimos tiempos. ■




**El Pato Sobera.** Las pantallas de selección de nivel se presentan como una especie de concurso de televisión. El presentador del acontecimiento no es otro que el Pato Lucas

## CÓMO ... CATAPULTARSE A LA FAMA



Vale, ya hemos conseguido atraer a una oveja del rebaño, esquivado las minas y llevado el borrego hasta el último punto del nivel. ¿Y qué nos encontramos? Pues una especie de aparato que tiene toda la pinta de ser una catapulta enorme.




Léete siempre las señales: te ayudarán a apuntar en la dirección adecuada. Sí, sí... ¿Será que tendremos que ajustar la catapulta? Una ojeada alrededor del armatoste pone al descubierto una manivela que puede utilizarse para alterar su potencia.



Montamos al carnero en la catapulta, le damos al botón y... ¡boing! Sale disparado por los aires y cruza volando el nivel. Gracias a Dios, no se nos ha ido la mano con la potencia: ahí le tenemos, esperándonos impaciente en el punto de salida.

**SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...**
**METAL GEAR SOLID**
(PSMAG 28 10/10)
Por curioso que parezca, Ralph y Solid Snake tienen más cosas en común de lo que imaginas

**PlayStation Magazine VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS: | Sencillos pero muy monos y logrados | 8 |
| ■ JUGABILIDAD: | Totalmente genial: una verdadera obra de arte | 10 |
| ■ ADICTIVIDAD: | Un reto fantástico, pero resulta demasiado breve | 7 |

■ CONCLUSIÓN:
El que se perfila como uno de los bombazos sorpresa del 2001 es una combinación de puzzles, aventura y comedia a raudales. Es muchísimo más que un simple y típico juego de dibujos animados. ¡Recomendadísimo!



**9** SOBRE 10

# Más de 100 Planes de Formación.

**Decoración y Manualidades**
- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades especialista en madera
- Escaparatismo
- Decoración Profesional

**Belleza y Moda**
- Peluquería (T)
- Esteticista (T)
- Modista (T)
- Diseño de moda

**Deporte y Salud**
- Monitor de Aeróbic
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasio
- Quiromasajista
- Masaje Shiatsu
- Técnico Quiropráctico

**Fotografía, Ilustración y Redacción**
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujante de Moda
- Dibujo
- Dibujante de Cómics
- Escritor
- Caligrafía
- Creación de tipografías para diseño gráfico

**Música**
- Guitarra
- Teclado electrónico
- Solfeo
- Acordeón

**Oposiciones**
- Agente de Justicia
- Profesor de Autoescuela
- Auxiliar de Justicia
- Oficial de Justicia

**Otras profesiones**
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada

**Electrónica**
- Electrotecnia y Electrónica (T)
- Radiocomunicaciones
- Técnico en TV

**Electricidad, Fontanería y Mecánica**
- Carné de instalador Electricista (T)
- Fontanería
- Mecánica (T)
- Técnico de Mantenimiento

**Programas en Soporte CD Rom**
MANTENIMIENTO INDUSTRIAL: Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad Industrial, Autómatas, Electrónica de Potencia,

**Cultura**
- Graduado Escolar (T)
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años (T)
- Acceso a Ciclos Formativos Grado Medio

**Idiomas**
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

**Azafatas**
- Azafata de Congresos y Relaciones Públicas

**Cocina y Hostelería**
- Cocina Profesional (T)
- Hostelería
- Camarero - Barman

**Inmobiliaria**
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

**Informática y Empresas**
- Dominio y Práctica del PC (Windows 98)
- Secretariado Informático
- Secretariado de Idiomas
- Asesor Fiscal
- Asesoría Laboral
- Técnico en Recursos Humanos
- Contabilidad
- Análisis de Balances
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Auxiliar Administrativo (T)

**Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente**
- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecón)
- Técnico en Calidad
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

**Marketing y Ventas**
- Técnicas de Venta
- Marketing y Dirección Comercial
- Gestión de Comercios y Supermercados
- Telemárketing
- Cómo escribir y hablar bien para convencer
- Psicología y Marketing para Comerciales

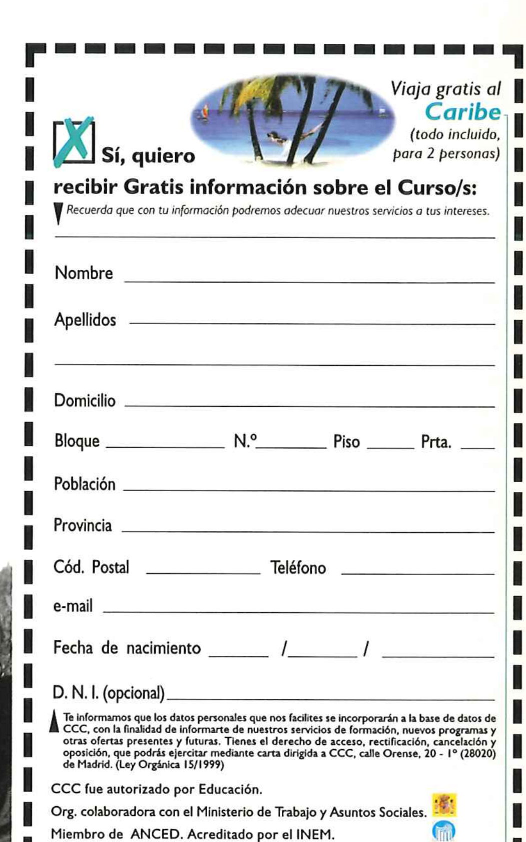
**Especialidades Sociosanitarias**
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Enfermería (T)
- Auxiliar de Jardín de Infancia (T)
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio
- Auxiliar de Puericultura
- Auxiliar de Geriatría
- Auxiliar de Rehabilitación
- Técnico en Animación Geriátrica
- Dietética y Nutrición

**Cuidado de los Animales**
- Auxiliar de Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino
- Psicología Canina y Felina

**Terapias Parasanitarias y Alternativas**
- Monitor de relajación y superación personal
- Medicina natural

(T) Preparación para el Título Oficial.

**La música es mi vida.** Pero no me basta con escucharla. Necesito sentirla. Tocarla. Y compartirla. Por eso hago el **curso de guitarra de CCC.** Porque disfruto. Aprendo a mi aire, sin estudiar solfeo... y me regalan la guitarra. Me gusta ver hasta dónde puedo llegar.


Viaja gratis al Caribe (todo incluido, para 2 personas)

**X Sí, quiero recibir Gratis información sobre el Curso/s:**

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Nombre ____
Apellidos ____
Domicilio ____
Bloque ____ N.º ____ Piso ____ Prta. ____
Población ____
Provincia ____
Cód. Postal ____ Teléfono ____
e-mail ____
Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____
D. N. I. (opcional) ____

Te informamos que los datos personales que nos facilites se incorporarán a la base de datos de CCC, con la finalidad de informarte de nuestros servicios de formación, nuevos programas y otras ofertas presentes y futuras. Tienes el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrás ejercitar mediante carta dirigida a CCC, calle Orense, 20 - 1° (28020) de Madrid. (Ley Orgánica 15/1999)

CCC fue autorizado por Educación.
Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
Miembro de ANCED. Acreditado por el INEM.
Certificado de Calidad ISO 9001.

**Por favor, envía este cupón a:**
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

EPG

Envía este cupón o llama al 902 20 21 22 dándonos la referencia y participarás en el sorteo de un viaje al Caribe, un cupón por persona y domicilio (sorteo ante Notario el 31/12/01)

Infórmate
**902 20 21 22**
www.centroccc.com
Fax: 902 20 21 33

CCC
X Sí, quiero







**18 January 1943, Poselok No.5**

Our tank brigade has arrived on the outskirts of Poselok.

Cooperate with our comrades of the 18th Rifle Division to secure the residential section and cut the enemy's Schlusselburg forces off from the front!

Support the advance of the rifle division until they reach their objective!

Enemy Schlusselburg forces
Forces from Leningrad
Poselok No.5
Forces from Volkhov
Russian forces advancement objective

**11 July 1944, Le Dezert**

Enemy tanks approaching! Don't let them break out at Le Dezert!
Protect the 39th Infantry Regiment that is defending the village until air support can arrive!

St. Jean-de-Daye
39th Infantry Regiment
Le Dezert
Enemy Attack

**Con un objetivo en mente.** Planea tu ataque inicial con la ayuda de las pantallas de misión

## ¿TE APETECE DAR UNA VUELTA POR LOS AÑOS CUARENTA Y SOLTAR ALGUNOS OBUSES?




# Panzer Front

## «No hay nada mejor que avanzar por los campos de batalla

| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | Virgin |
| FABRICANTE | JVC |
| DISPONIBLE | Sí |
| IDIOMA | Manual en castellano |
| PRECIO | 5.990 |
| NÚMERO DE JUGADORES | Uno |

**En los juegos resulta difícil evocar una atmósfera. Algunos se decantan por un halo fantástico, con lo cual te ves obligado a dejar cualquier escepticismo a un lado ya que estás ante un entorno completamente ficticio.**

**Otros, en cambio, optan por el realismo y te sumergen en un mundo tan auténtico que te absorbe como una esponja. Pero hace falta un juego verdaderamente especial para que te creas durante una hora de tu vida que eres un espía, un conductor de rallies o una arqueóloga bien dotada. *Panzer Front* consigue recrear una atmósfera tan realista que dentro de unos años tal vez les estés contando batallitas a tus nietos sobre esa medalla que te dieron en la ofensiva de las Ardenas.**



Estás ante los controles de uno de los tanques que deambulaban por los campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial, escrutando el paisaje de la campiña francesa con tu colosal cañón y volando por los aires a cualquier incauto que se sitúe ante él. Aunque se trata de un juego de disparos en tercera persona, al jugar con él e ir probando nuevas tácticas te darás cuenta de que estás no sólo ante un buen juego, sino ante un juego brillante. ¿Vas a tomar la ruta del este o la del oeste? ¿Realizas un asalto frontal o bien optas por un enfoque más sutil? Durante el juego puedes acceder a la pantalla del mapa, reordenar tu formación y dar órdenes a los tanques que te acompañan. Por lo general, controlas directamente a tres o cuatro tanques, y deberás trazar las rutas que éstos seguirán en el mapa. Por suerte, los elementos de estrategia y acción se mezclan a la perfección. Tu batallón de tanques no es difícil de controlar, y al mismo tiempo saben espabilarse por sí solos y hacer lo necesario en caso de apuro. Lo cierto es que resulta muy gratificante ver que hacen lo que les ordenas: la satisfacción de atrapar a un tanque enemigo en un movimiento de pinza que has planeado con detenimiento ya vale el precio del juego.

Al principio tendrás la posibilidad de elegir entre seis tanques diferentes: el Aureole, NC-152 y CY112c rusos, el T69E3 aliado y el E-79 alemán. Nuestro preferido es el veloz T69E (se mueve con rapidez por el terreno abrupto y su velocidad de recarga es muy elevada). Puedes jugar con cualquiera de las tres facciones, luchando en batallas históricas de la Segunda Guerra Mundial. Aunque esto conlleve ciertos problemas éticos, como mínimo supone un interesante giro en el juego y permite que haya más variedad en las misiones.

En el modo táctico sacarás todo el jugo a *Panzer Front*. Puedes elegir entre más de 20 tanques y participar en más de 40 misiones. Los detalles de las máquinas son admirables: el blindaje, la velocidad e incluso el ruido que hacen es diferente. Vale la pena repetir las mismas misiones con tanques diferentes porque la estrategia cambia con cada uno de ellos. Pueden abrirse camino fácilmente a través de arbustos, vallas y pequeños riachuelos. Siempre hay más de una ruta que seguir. De hecho, tienes la libertad de moverte por donde quieras siempre y cuando no haya algún edificio o lago de por medio.

Aprovechar el terreno en beneficio propio es vital para dominar el juego. Los vastos y detallados mapas están llenos de colinas, pendientes, setos y edificios que te permitirán aproximarte a la posición enemiga sin ser visto. La física del juego, basada en parámetros reales, conlleva que los enemigos sólo puedan






**El leñador procaz.** En muchos juegos estos árboles entorpecerían tu avance, pero tu tanque puede pasar por encima de ellos como si nada



**Blanca nieve y los siete obusitos.** La acción más intensa se desarrolla en unos campos cubiertos de nieve

## CÓMO...
### SER DISCRETO CON UN TANQUE



Al conducir por estas vías de tren, los edificios esconderán tu posición del enemigo (la flecha roja). Los edificios y el terraplén te irán de perlas para cubrir tu tanque.



El pobre desgraciado al otro lado de la colina no puede verte. Estás en una posición ideal para acabar con él de un disparo certero.



Has estado persiguiendo a los tanques/flechas rojas durante un buen rato desde el otro lado de los arbustos. Atraviésalos y muéstrales que has estado todo el rato detrás de ellos.

**ensangrentados mientras giras el cañón»**

ver hacia donde miran. Esto significa que, si los localizas y ellos no te ven, lo más probable es que les dejes el trasero bien chamuscadito. No obstante, esto se aplica para ambos bandos, lo cual significa que incluso el más mínimo resquicio entre dos edificios puede estar lleno de peligros.

El entorno deformable y el ocultamiento dan lugar a que se produzcan unos momentos de alta tensión. En muchas ocasiones pasarás tan tranquilamente cerca de unos matorrales y de repente un Panzer saldrá de entre ellos y te hará saltar por los aires en un santiamén. Tómate tu venganza cargándote a tres o cuatro tanques con las mismas tácticas rastreras. Ni tan siquiera necesitas un edificio o un seto entre tú y tu enemigo. Sólo hace falta una carretera inclinada para mantenerte oculto mientras te acercas a ellos.

En cierto modo, este método tiene una clara ventaja porque puedes ver los peligros que hay enfrente, pero también tienes que subir a la cima de la colina para atacar y te arriesgas a que te vean. Tal y como sucede a menudo en este juego, deberás compensar el riesgo asumido con las posibles ventajas, e incluso después no todas las situaciones acabarán de igual manera. En una misión, atravesamos unos setos con nuestro pequeño y robusto T69E3 y nos situamos a cierta distancia de un tanque enemigo. Nuestro






**Malas calles.** Imagina que un día cualquiera te despiertas por la mañana y ves a uno de estos bichos por tu ciudad. ¿Le dirías algo si aparca delante de tu casa?




**A-salto de mata.** Vale la pena emplear el sigilo y escudriñar las posiciones enemigas si no quieres acabar convertido en un trozo de metal humeante

**«Los tanques pueden atravesar setos, vallas y riachuelos. Siempre**

astuto plan consistía en lograr que nos siguiera para que uno de nuestros tanques aliados se colocara detrás suyo y lo enviara directo al chatarrero. La primera vez funcionó, pero cuando lo intentamos una segunda vez, el tanque se percató de que nos acercábamos y nos lanzó un par de obuses que nos dejaron fritos. No hay dos misiones iguales.

Te verás inmerso en una mezcla de situaciones tácticas y momentos viscerales. Librarás enormes batallas, donde ambos bandos se enzarzarán en un cruento combate disparando desde todas las direcciones, y no hay nada mejor que la sensación de avanzar a toda marcha por unos ensangrentados campos de batalla mientras giras tu cañón para destruir un cañón antitanque situado astutamente entre dos edificios. O también puedes jugar al gato y el ratón a través de las ruinas de un poblado francés. Los tanques enemigos pueden hacer todo lo que tú puedas hacer y la IA está perfectamente ajustada, con lo cual el simple hecho de saber que ahí afuera hay un enemigo al acecho, esperando para endilgarte un obús a la más mínima, ya basta para que el más experimentado jugador se ponga a sudar de pura incertidumbre.

Controlar tu propia máquina de destrucción es una gozada. Las orugas de los tanques se mueven con los botones laterales y la torreta se controla con el mando analógico. R2 y L2 controlan la marcha adelante y R1 y L1 la marcha atrás. Si quieres girar con rapidez, utiliza los botones laterales diagonalmente opuestos. Es un sistema de control único que funciona a las mil maravillas. Lo que lo hace genial es que puedes girar tu tanque hacia una dirección mientras giras la torreta hacia otro lado para encargarte de un enemigo. Al disparar los proyectiles, el punto de vista cambia de tercera a primera persona, cosa que recuerda el estilo de perspectiva que vimos en *Salvar al soldado Ryan*. Esto no sólo añade autenticidad al juego, sino que es de gran ayuda cuando disparamos desde muy lejos. Coloca el punto de mira sobre el casco de uno de los temibles tanques rusos Aureole y... ¡Bang! El tanque recula y, durante un segundo, mientras el retroceso levanta el morro del blindado, el objetivo desaparece. Si le das, podrás regocijarte con la agradable visión de una chatarra en llamas. Si fallas, habrás descubierto tu posición, con lo cual será mejor que te retires rápidamente y cuentes con tus compañeros para que te cubran. Gráficamente, los campos y los pueblos tienen un aire lóbrego y deprimente que ayuda a que la atmósfera sea más realista. Casi puedes oler el blindaje quemado de los llameantes tanques mientras las columnas de humo negruzco se elevan en el aire. Los escenarios ofrecen una excelente mezcla que suple la falta de localizaciones exóticas. Algunos de los campos de batalla están cubiertos de nieve y en la última misión alemana la derruida ciudad de Berlín, repleta de ruinas y escombros, ofrece un paisaje devastado por las bombas. Aunque no sean muy destacables, los gráficos cumplen con su función a la perfección y, a pesar de las enormes dimensiones de los campos de batalla y del gran número de explosiones y tanques que pueden aparecer en pantalla de forma simultánea, no hay ralentizaciones en ningún momento.

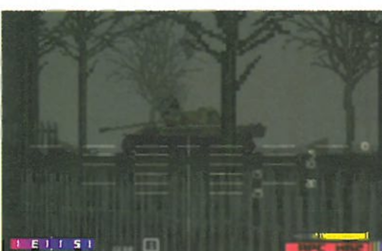
Por desgracia, se echa en falta un modo multijugador. Dado lo divertido que es deambular por un pueblo persiguiendo a un tanque enemigo, hacer lo propio con un colega podría haber convertido el juego en algo brillante.



**Tiralíneas.** Si quieres involucrarte en el juego, debes organizar y distribuir a tus tanques en el campo de batalla










**Objetivo a la vista.** El enemigo está perfectamente visible, pero acertar desde una gran distancia no es nada fácil; necesitarás más práctica de la que crees

## hay más de una ruta que seguir»

Para nosotros sigue siendo un misterio cómo se las han arreglado para meter tanta jugabilidad en *Panzer Front*. En las misiones tienes una libertad total. Tú eliges la táctica; si te decantas por la fuerza bruta o por unas complejas maniobras más cercanas a Rommel, teniendo siempre presente que ninguna estrategia es infalible.

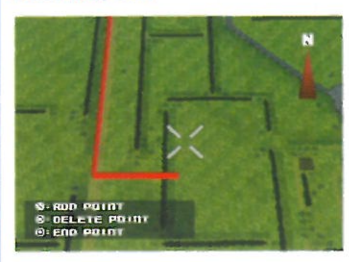
*Panzer Front* es un juego de acción que requiere el uso de materia gris; un juego de estrategia que te permite hacer lo que quieras; y un juego de tanques que te hace creer que estás en el interior de una de las mayores máquinas de destrucción de la historia. Todo ello se funde perfectamente en un entorno de una realidad brutal. El género bélico en PlayStation ha sido finalmente conquistado, y sólo ha hecho falta que un bicho de 20 toneladas se emboscara tras de ti para conseguirlo. ■




**¡No disparen! ¡Me rindo!** Tranquilo, hombre. Estos que ves a tu alrededor son tus compañeros. Vamos, no les hagas esperar y ponte en marcha

**CÓMO...**

## PLANEAR UN ATAQUE



**La pantalla del mapa te permite planear tu ataque. La línea roja es la trayectoria que has marcado para uno de tus tanques aliados. Ésta está pensada para que embosque a un enemigo que está astutamente escondido.**



**Algunas veces los enemigos necesitan una pequeña distracción. Esta flecha roja en la parte superior derecha indica la posición del tanque escondido. Tu aliado necesitará un poco de ayuda para acercarse hasta él sin ser descubierto, así que asoma el morro por entre los arbustos y sal pitando antes de que te vuele en mil pedazos.**



**Tu plan ha surtido efecto. Tu aliado se ha colocado detrás del enemigo y le ha endosado un proyectil en todo el trasero. Disfruta de tu victoria y caliéntate con el fuego que acabas de encender.**

**SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...**

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

(PSMAG 48 9/10)

Un brillante juego de acción en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial




**VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS: | Lóbregos y oscuros, justo como deberían ser los campos de batalla | 8 |
| ■ JUGABILIDAD: | Unos controles excelentes y unas misiones brillantes | 10 |
| ■ ADICTIVIDAD: | El sistema de juego y la acción sin freno dan para una eternidad | 9 |

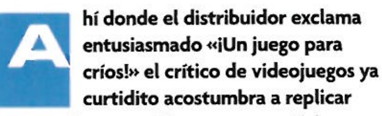
■ CONCLUSIÓN:
El juego bélico más gutural de la máquina de Sony. Los tanques tiemblan, las explosiones rugen y la acción es lo más intenso y cercano a la realidad que puede ofrecer una PlayStation.



## LA ISLA ESTÁ ENLADRILLADA, ¿QUIÉN LA DESENLADRILLARÁ?



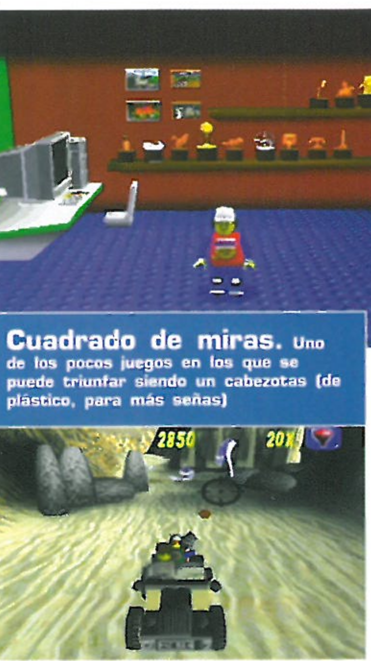
# Lego Island 2 The Brickster's Revenge



| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | **Lego Media** |
| FABRICANTE | **Silicon Dreams** |
| DISPONIBLE | **Sí** |
| IDIOMA | **Castellano** |
| PRECIO | **6.490** |
| NÚMERO DE JUGADORES | **Uno** |

**Ahí donde el distribuidor exclama entusiasmado «¡Un juego para críos!» el crítico de videojuegos ya curtidito acostumbra a replicar con un «Vaya, por Dios...» como anticipo a otra ración de basura infantiloide. Vale, *Lego Island 2* está dirigido, sin duda alguna, a los jugadores más jóvenes, pero sea cual sea tu edad, si buscabas la alternativa definitiva a los típicos juegos de sangre y violencia, ya puedes dejar de buscar.**

En esta historia encarnas a Pepper, un repartidor de pizzas en monopatín cuya tarea consiste en entregar a la justicia a El Brickster, el único delincuente de la isla. De los cuatro niveles que se ofrecen, Isla de los Adventurers es el más divertido y trepidante. Tan pronto te hallas inmerso en una carrera a través del desierto lanzando cocos desde un *Jeep*, como atravesando un desfiladero con un biplano mientras soportas el aluvión de melones que te arrojan unos monos. Esta multitud de tareas tan dispares (por no mencionar el submarinismo en alta mar o las justas medievales) es lo que hace que el juego resulte tan entretenido. Por desgracia, los excesivos tiempos de carga malogran el resultado, y el entorno es bastante proclive al *clipping*. Sin embargo, la variedad de minijuegos, en su mayoría interesantes, hace que la aventura no decaiga, y deja bien claro que los ladrillos plasticosos de *Lego Island 2* no se han convertido en un tocho para niños. ■



**Cuadrado de miras.** Uno de los pocos juegos en los que se puede triunfar siendo un cabezotas (de plástico, para más señas)



PlayStation Magazine VEREDICTO

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Una bonita amalgama de colores cantones | 7 |
| JUGABILIDAD: | Una entretenida mezcla de minijuegos anima una aventura digna | 8 |
| ADICTIVIDAD: | Horas de juego con mogollón de incentivos para repetir | 7 |

CONCLUSIÓN:
Una aventura graciosa, brillante y entretenida, atestada de minijuegos y salpicada con un toque de humor simplón. Jugadores veteranos abstenerse



7 SOBRE 10

## SI PIENSAS EN *SF*, SE TE CAERÁ EL ALMA AL SUELO

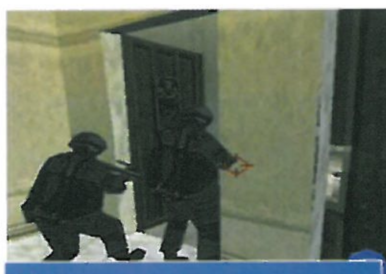


# Rainbow Six Rogue Spear

| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | **Ubi Soft** |
| FABRICANTE | **Red Storm** |
| DISPONIBLE | **Sí** |
| IDIOMA | **Manual en castellano** |
| PRECIO | **6.995** |
| NÚMERO DE JUGADORES | **De uno a dos** |

**A veces nos sorprendemos de lo poco que hace falta para que un jugador de PC se conforme: ¿cómo puede tener tanto éxito algo tan simple como *Rainbow Six* o su continuación? ¿Es que no han oído hablar de *Syphon Filter*?**

En cualquier caso, toda la culpa no es suya: tanto *Rainbow Six* como su secuela —*Rogue Spear*, la que nos ocupa— funcionan de maravilla en ordenador. La conversión de ambos éxitos «peceros» para PlayStation es bastante mediocre. De hecho, la de *Rogue Spear* es aún peor que la del título original: unos diez cuadros por segundo, gráficos de Mega Drive, un control inservible... Nuestro *Rogue Spear* es una imitación destilada y troceada de la versión para PC (que tampoco es nada del otro mundo): las opciones estratégicas antes de la misión son prescindibles, la animación es floja, la IA enemiga prácticamente no existe... Cuando veas el rudimento de rayos X o la visión nocturna, te partirás de risa. Si no acaban contigo antes, porque el enemigo no tendrá tus problemas de control y te volará la cabeza en cuanto te vea. Qué lástima. ■



**Dos grupos** de dos personas por misión. ¿Pero en PC no eran muchas más? ¿Y no podías dirigir a cada unidad en un menú estratégico antes de la misión? ¿Y no podías...?



**El control** es tan terrible y los cuadros por segundo tan pocos, que el enemigo tiene todos los puntos para acabar contigo. Si acabas la primera misión, puedes estar contento.



PlayStation Magazine VEREDICTO

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS: | No te lo podrás creer | 2 |
| JUGABILIDAD: | Nos esperábamos algo mejor, la verdad | 4 |
| ADICTIVIDAD: | Si funcionara bien, sería interesante... | 4 |

CONCLUSIÓN:
Puede que para PC resultara algo decepcionante, pero, en todo caso, no tiene nada que ver con la versión para PSone. Aquí, aparte de la secuencia introductoria, no encontrarás ni una sola cosa aceptable.

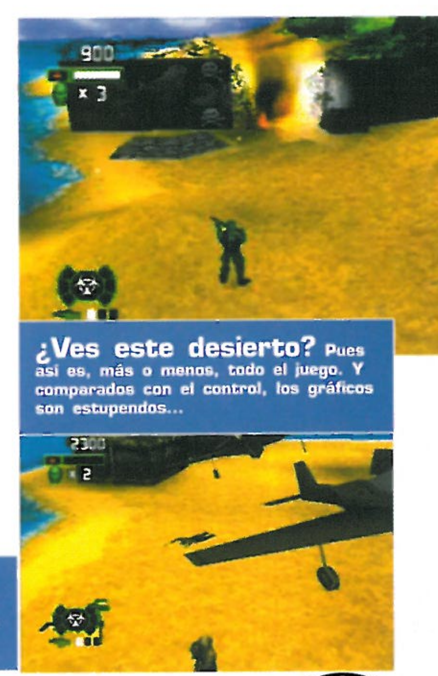


4 SOBRE 10

## SI ALGO SE MUEVE, VUÉLALO



# Army Men Omega Soldier



| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | Virgin |
| FABRICANTE | 3DO |
| DISPONIBLE | Sí |
| IDIOMA | Castellano |
| PRECIO | 2.990 |
| NÚMERO DE JUGADORES | Uno o dos |

**¿Para qué utilizar una buena idea en un solo juego? ¡Qué desperdicio! 3DO nos había deslumbrado por un instante con la mecánica de juego de *AM: Green Rogue* para PS2, diferente —ya nos conformamos con eso— a la de los demás *AM*.**

Pero claro, hacía falta exprimir más esa idea, para más juegos. Y como hacer funcionar algo como *Green Rogue* en PSone habría dado mucho trabajo, 3DO ha preferido reciclar la secuencia de vídeo introductoria y un par de ideas. Lo que ha quedado es *Omega Soldier*, algo *parecido* a *Green Rogue*, pero peor. El sistema de control no te permite caminar hacia un lado y disparar hacia otro, la cámara no te obliga a continuar constantemente, los escenarios están prácticamente vacíos, la acción es monótona... Puede que *AM: Green Rogue* no sea un juego fabuloso, pero por favor, no lo juzgues pensando que es la versión de *Omega Soldier* para PS2. Nada que ver. Éste es algo así como un *Cabal* descafeinado, pobre en todos los aspectos imaginables. ¡Pero si ni siquiera tiene una intro propia, se la ha tenido que pedir prestada a su primo de PS2! Terrible...

**¿Ves este desierto?** Pues así es, más o menos, todo el juego. Y comparados con el control, los gráficos son estupendos...

**Esquivar balas** que se acercan a ti (lentamente) y destruirlo todo. Ésa es toda la acción. Repítela hasta la saciedad y acabarás el juego



VEREDICTO

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Terribles y lentísimos | 3 |
| JUGABILIDAD: | El control de *AM: Green Rogue* venido a menos | 3 |
| ADICTIVIDAD: | Ya que lo has comprado, habrá que seguir... | 4 |

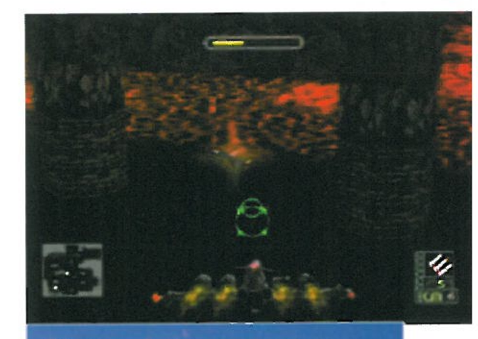
CONCLUSIÓN:
*AM Omega Soldier* es algo así como un *Cabal* en 3D sin apenas acción, sin volteretas, con unos gráficos terribles, unos cuatro cuadros por segundo, pocas armas, un control incómodo, una IA terrible...



SOBRE 10

## VOLANDO... ¿LIBRE? PUES NO

# WDL Warjetz



| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | Virgin |
| FABRICANTE | 3DO |
| DISPONIBLE | Sí |
| IDIOMA | Castellano |
| PRECIO | 4.090 |
| NÚMERO DE JUGADORES | De uno a dos |

**Si pensabas que con la serie *Army Men* ya lo habías visto todo en tu PSone, te equivocabas: la serie *WDL* (*World Destruction League*) es tan torturadora o más que la de los soldaditos de plástico. Lo vimos con *WDL Thunder Tanks* —3/10 en *PSMag 50*— y lo volvemos a ver aquí, esta vez con aviones. O con «vehículos voladores», porque no sabemos exactamente hasta qué punto se puede llamar «aviones» a estos cacharros...**

Escenarios feos, cerrados y casi vacíos, con techos invisibles que no te dejan volar libremente; decenas de armas ultrapotentes para acabar con objetivos en tierra y aire; gráficos de *Todo a cien*... Como *WDL Thunder Tanks*, pero con vehículos voladores. Al menos, dichos vehículos son variados, y las armas ofrecen posibilidades muy distintas. Incluso tienes una cámara específica para bombardear objetivos en tierra. Pero un par de ideas casi acertadas no hacen de *WDL WarJetz* un «juego». Haría falta unos gráficos aceptables, un control más intuitivo, una cámara soportable, un poco de originalidad... «Destruir porque sí» no nos parece la definición más adecuada para la palabra «diversión». Al parecer, a 3DO sí se lo parece, otra vez...

**Si en algún momento** tienes la sensación de que puedes moverte libremente, olvídalo. En cuanto subas más de la cuenta, chocarás con un techo invisible



**Básicamente,** de lo que se trata es de destruir. ¿El qué? Pues todo, claro. Lanza un par de misiles a todo lo que veas y observa cómo salta por los aires. Repítelo durante horas y horas

PlayStation Magazine

VEREDICTO

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS: | Feos, vacíos y neblinosos | 3 |
| JUGABILIDAD: | La de *WDL Thunder Tanks*, más o menos | 4 |
| ADICTIVIDAD: | Varios vehículos y armas distintas... | 4 |

CONCLUSIÓN:
¿Necesitas blanquear dinero o evadir impuestos cuanto antes? Entonces, compra todos los *AM* y *WDL*, con lo económicos que son te hará falta un camión para llevártelos de la tienda.



SOBRE 10

# OTROS LÍMITES

**NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES**

# OTROS LíMITES

## NOVEDADES EN CINE

## CABALGA CON EL DIABLO

Dirige: Ang Lee
Interpreta: Tobey Maguire, Skeet Ulrich, Jeffrey Wright y Jewel



El mes pasado abríamos esta sección cantando las excelencias de la oscarizada película de este director taiwanés, Ang Lee, que con *Tigre y dragón* ofreció un verdadero recital de cine lírico reposado, pero al mismo tiempo lleno de acción. Era de esperar que con *Cabalga con el diablo*, repetiría, si no planteamientos, al menos resultados.

Lo cierto es que, sobre el papel, el *film* tomaba un excelente punto de partida; mostrar las miserias y hazañas de la guerra de secesión americana desde el punto de vista, no tanto de los aclamados héroes, sino de los eternos segundones que sobreviven a estos conflictos y que son, al fin y al cabo, quienes escriben las historias de esos héroes muertos en batalla. Por desgracia, esta intención tan encomiable no se llega a apreciar hasta bien avanzado el metraje. Hasta entonces, han desfilado ante nuestros ojos una retahíla de clichés y topicazos de lo más sobado del *western*, que lanzan a esta película a toda velocidad por una pendiente empedrada y sin frenos.

Entre otras, asistimos a frases memorables de la talla de «No está ni bien ni mal; es así», o «Yo he nacido aquí, ésta es mi gente», acompañadas por escenas impagables que podrían formar parte de cualquier episodio de Bonanza, como cuando uno de los protagonistas, en su lecho de muerte, le pregunta a otro si se acuerda de los pastelitos de su madre... Por si fuera poco, la desafortunada banda sonora no hace sino redundar en la flagrante indefinición de toda la película, donde uno al final ya no sabe si está contemplando un drama épico, una película de aventuras con toque costumbrista, o simplemente un episodio armado de *La casa de la pradera*...

**VEREDICTO: Da la impresión de que, más que beber de las influencias americanas del *western*, Ang Lee se ha atragantado con ellas y ha regurgitado una ristra de clichés infumable. Como para irse a la guerra y no volver, vamos...**







## PREMONICIÓN

Dirige: Sam Raimi
Interpreta: Cate Blanchet, Greg Kinnear, Giovanni Ribisi, Keanu Reeves y Katie Holmes

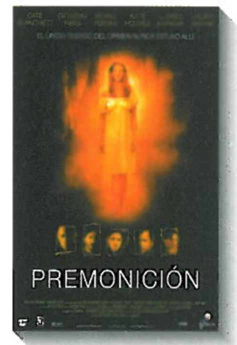


Por lo visto, al señor Shyamalan, director de *El sexto sentido*, le debemos el resurgimiento del género del *thriller* en su variante paranormal. Con pocos meses de diferencia han pasado por nuestras pantallas, además de ésta, películas como *El último escalón*, *El protegido* (del mismo director) y, ahora, *Premonición*, del inquieto Sam Raimi. Pero, si de algo no se puede acusar a Sam Raimi, es precisamente de haberse subido a este carro para conseguir dinero fácil o pagarse una hipoteca, pues si algo lleva haciendo desde años este cineasta es contar historias donde la turbación y las tinieblas son el pan de cada día. Y conste que no nos referimos únicamente a la saga de *Posesión infernal*, que en sus dos últimas entregas ya nada tenía de desasosiego y mucho en cambio de bufonada, sino especialmente a obras como *Darkman* y, más que ninguna otra, *Un plan sencillo*.

De hecho, *Premonición* abre con un paisaje tenebrista que recuerda inevitablemente al de *Posesión infernal*, pero esta vez se han cambiado esos tétricos bosques del norte por los *everglades* del sur, esa zona pantanosa de Estados Unidos tan rica en ritos y leyendas. En este entorno, a través de la etérea interpretación de Cate Blanchett en su papel de vidente, el cineasta nos sumerge en un ambiente plagado de odios e inquinas y habitado por fantasmas. Además, desde un buen principio, el director de *Rápida y mortal* nos muestra todas sus cartas y presenta los elementos que le servirán para sembrar el agobio en el espectador. Nada más empezar, por ejemplo, en medio de este paisaje semibucólico, se suceden unas imágenes confusas y violentas que pillan por sorpresa y que marcarán el tono del espectador durante el resto del *film*: mejor será no confiarse porque en cualquier momento puede llegar un buen susto. Bien es cierto que, en determinados momentos, Raimi abusa del efectismo y de unos toques que no se distancian mucho de las películas de terror para adolescentes, pero también es cierto que la atmósfera ya está trazada, y que el desasosiego nos perseguirá durante todo el metraje.

**VEREDICTO: Aun sin estar a la altura de la soberbia *Un plan sencillo*, *Premonición* vuelve a demostrar que Sam Raimi ha tomado un camino sin vuelta atrás que deja entrever a un cineasta con talento.**




## BROTHER

Dirige: Takeshi Kitano
Interpreta: Beat Takeshi, Omar Epps y Claude Maki



Takeshi Kitano lleva visos de convertirse a estas alturas en el nuevo adalid del cine oriental de factura violenta en tierras occidentales. Más allá de John Woo, que se ha embadurnado manos y cerebro con varios subproductos pretendidamente comerciales en su salto a Hollywood, en su desembarco americano Beat Takeshi prosigue la línea feroz que tanta reputación le ganara en su momento.

Si bien en la anterior película de su filmografía, *El verano de Kikujiro*, este realizador se apartó de su vocación por las armas, ahora, con *Brother*, regresa a los campos de la violencia descarnada para ofrecer otra particular visión de la camaradería.

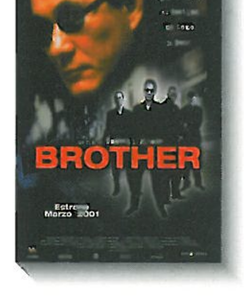
Esta vez, el hierático Takeshi y su ristra de tics faciales se trasladan a Estados Unidos encarnando a un yakuza desterrado. Allí, nuestro héroe de firmes convicciones y triste mirada «apadrinará» a una banda de delincuentes de baja estopa hasta conducirlos en un camino de ida al infierno sin billete de vuelta.

Mediante un ritmo tranquilo —que no lento—, el realizador japonés va desgranando las miserias de este submundo del hampa donde una vida vale menos que una bala, hurgando hasta cierto punto en la falta de principios de la sobrearmada criminalidad estadounidense, que compara con los salvajes —aunque honorables— rituales de la Yakuza japonesa. Y con todo, por mucho que la pantalla quede salpicada de casquillos y sangre a partes iguales, esto no supone más que la excusa argumental con la que el Sr. Kitano vuelve a edificar otro discurso acerca de la amistad, la soledad y las fatalidades del destino.

En suma, otro repaso a las fatalidades del héroe violento que, por desgracia, no alcanza las cotas de *Hana-Bi*, hasta el momento, su mejor película.

**VEREDICTO: Un título alternativo podría haber sido algo así como *Nipón ensimismado se planta en EE.UU. para repartir tiros*. En realidad es mucho más, pero a algunos les bastará con eso.**




## NOVEDADES MUSICALES

ORBITAL
*The Altogether*



Como siempre, los discos de Orbital, a pesar de lo que las canciones más pinchadas puedan hacer suponer, son de difícil absorción. Hace falta más de una simple escucha para adentrarse en el ambiguo mundo de los hermanos Hartnoll. Y decimos ambiguo porque si algo ha caracterizado a Orb desde sus inicios es esta sabia conjugación de lo bailable (por no emplear el manoseado término «comercial») con unas atmósferas más particulares, incluso siniestras, que a menudo pueblan sus discos.

Esta vez se apartan un poco de ese halo sombrío para br dar unas canciones que, en ocasiones, rozan el optimism más dulzón (véanse, por ejemplo, *Waving Not Drowning Illuminate*). Otras piezas, en cambio, representan el lado transgresor de la pareja (*Shadows*), que rinde homenajes encubiertos a su pasado *punk* (sampleando a Ian Dury e *Oi*) y aproximaciones festeras de culto merced a *Docto* (basada en la melodía de la serie televisiva del *Doctor W* Con estos elementos, no es de extrañar que el único pu criticable de *The Altogether* sea la falta de cohesión. Las intenciones (si es que existen), fluctúan entre los aires se teros de *Pay Per View* y los desvaríos techno de *Meltdo* la pieza que cierra el disco, con lo cual el resultado final alcanza la redondez de trabajos anteriores. Y es que, des pués de ese inalcanzable listón que ellos mismos se colo ron con *In Sides*, el dúo británico tuvo un ligero tropezó con *Middle of Nowhere*, razón por la cual sus seguidore estaban impacientes por ver si en esta siguiente aventur remontarían el vuelo o volverían a repetir batacazo (tal v definitivo). No ha sido así. O tal vez, ni lo uno ni lo otro, porque si algo deja *The Altogether* es esa inevitable sen ción de que podría haberse llegado más lejos pero que, por desidia o por las prisas, no se ha vuelto a alcanzar el Olimpo electrónico de nuevo. Como mínimo, siguen po nubes y a mucha distancia de sus perseguidores...

**VEREDICTO: A pesar de sus irregularidades, *The Altogeth* vuelve a mostrar el potencial de la música electrónica e manos de sus alumnos más aventajados. Ni puramente b lable ni decididamente experimental, sino todo lo contr 8/10**

COUSTEAU
*Cousteau*




De hecho, la inclusión de este álbum en la sección Otros límites tiene algo de tramposo, puesto que, en realidad, *Cousteau* (el disco) apareció hace ya unos cuantos meses en España. En su momento, por desgracia, el álbum quedó sepultado por el aluvión de propuestas que, con la preci del turrón *El Almendro*, vuelven a casa por Navidad e in dan esas fechas de melodías con regusto a *royalties*. Así el quinteto de Londres, en una operación a medio camin entre el oportunismo y la sana intención justiciera, decid regresar al estudio para realizar unas remezclas de su trab y confiar en que «el segundo álbum de debut» tuviera m suerte en la calle.

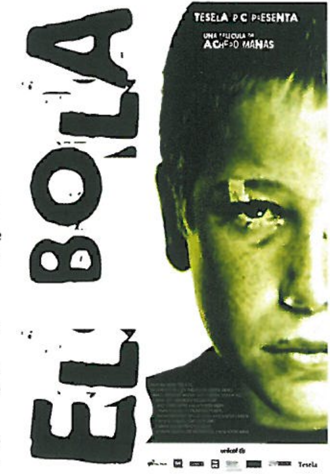
Lo cierto es que no se puede decir que esta nueva entre aporte una suculenta mejora al trabajo original. Si acaso, ha trabajado más en la producción para dotar al conjunt de unos arreglos que redundan en el cariz aterciopelado grupo pero que, en contraposición, le hacen perder gran parte de la frescura inicial. Sin embargo, si ello sirve para esta banda de raíces jazzísticas y aires pop pueda vivir un segunda luna de miel en los estantes de las tiendas, bien nido sea.

Pero si se quiere disfrutar plenamente de esta banda de melodías sensuales y voces con aires de Bowie, deben de se ciertas expectativas a un lado y no esperar *riffs*, *sampl* ni, en definitiva, cualquier vocablo posterior al invento d coche. Y es que Cousteau —y perdón por el juego de pa bras fácil, que tarde o temprano tenía que caer—, lejos d bucear en las profundidades marinas, es de los que prefie surcar por las olas más transitadas del pop. Y si la elegan les acompaña, ¿qué tiene eso de malo?

**VEREDICTO: Una suma de exquisiteces que rozan lo mel fluo sin caer en lo empalagoso, con un vocalista podero unos músicos que no se quedan atrás. 7/10**

## NOVEDADES EN VÍDEO

### EL BOLA




Dirige: Achero Mañas
Interpreta: Juan José Ballesta, Pablo Galán, Alberto Giménez y Manuel Morón

Como todo el mundo sabe, la mirada de un niño es capaz de expresar mil mundos. Si encima este niño resulta que es buen actor en manos de un buen director, entonces podrá mostrarlos ante miles de espectadores en la gran pantalla y así dar a conocer otra de las tantas miserias de este país, a saber, el maltrato. Alejándose de toques pretenciosos y culebrescos relatos que se acercarían más a *reality shows* al estilo Ana Rosa Quintana & The Negro Band, Achero Mañas adopta en su *opera prima* un tono decididamente documental para abordar la vida de un chico maltratado y recrear el duro entorno en el que sobrevive.
En este sentido, el retrato de la cotidianeidad que rodea a un barrio marginal de Madrid hace inevitables las comparaciones con *Barrio*, otra excelente película que transcurría entre los desechos e ilusiones del alma retratados con la misma crudeza, pero las semejanzas terminan aquí. Mientras que *Barrio* dirigía su mirada a la problemática realidad del extrarradio a través de los ojos de tres muchachos, Achero Mañas sigue el camino inverso; se vale de ese entorno hostil para elaborar una historia particular de moratones y golpes de cinturón.
Con todo, los mejores valores de este áspero *film* estriban en un acertado trabajo de interpretación, no sólo del protagonista, sino de todos los actores, algo que eleva la obra varios puntos por encima de lo que hubiera sido normal. Sin duda, gran parte de ello se debe a que el propio Achero Mañas había pisado las tablas antes que meterse tras la cámara, con lo cual no es de extrañar que trate con tanto acierto a sus actores-personajes. Para refrendarlo, la ilustrísima Academia (esta vez, la de aquí) le premió con cuatro merecidos Goya.

**VEREDICTO: Paseando esa mirada entre adusta y enternecedora, Juan José Ballesta de la mano de Achero Mañas nos acerca a la realidad del maltrato en toda su sequedad.**




### BEAUTIFUL PEOPLE

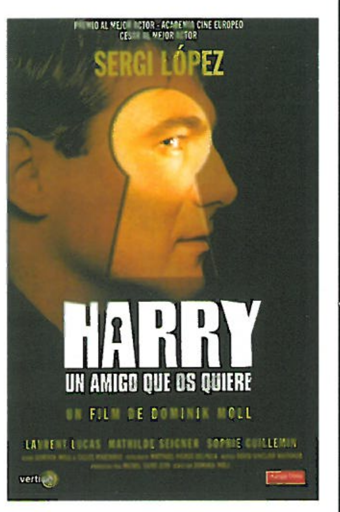
Dirige: Jasmin Dizdar
Interpreta: Roger Sloman, Charlotte Coleman, Charles Kay y Nicholas Farrell

Aunque la guerra de los Balcanes es una contienda que —por desgracia— va quedando cada vez más arrinconada en nuestra memoria, nunca es tarde para revivir las experiencias de la mano de sus protagonistas.
Mediante tres relatos que en algún momento llegan a rozarse, el director de origen bosnio Jasmin Dizdar propone una comedia amarga entre el drama y el esperpento.
Con estas armas en sus manos, el cineasta aprovecha para disparar contra la hipócrita sociedad burguesa británica y de paso llevarse a algún que otro *hooligan* por delante, a quien mandará en un estrambótico viaje infernal de sufrimiento y redención a la mismísima Bosnia. Para ello, el cineasta se trajo consigo a una colección de actores prácticamente desconocidos pero capaces de transmitir esa mezcla de ternura y aflicción que requerían los personajes desintegrados de un país desintegrado.
Pero donde el *film* cojea es en esos momentos en que el realizador se vale del toque más enternecedor, en los que la película pierde cierto interés para acercarse peligrosamente a los embarrados terrenos del lagrimal. Sin embargo, afortunadamente, gracias a ese humor cáustico del que hace gala y que aparece como tabla de salvación en los momentos más oportunos, la cosa no llega nunca a despeñarse por los acantilados más melindrosos. Aunque tal vez el resultado final no esté a la altura de la voluntad explícita del *film*, lo cierto es que esta combinación de comedia negra y drama convulso da sus frutos. Una pena que está película, que se estrenó en septiembre del año pasado en nuestro país, pasara prácticamente desapercibida para la mayoría. Otra guerra que queda por librar, sin duda menos cruenta pero tal vez más trabajosa.

**VEREDICTO: Comedia agridulce con el transfondo de la cruda realidad de Bosnia. Un divertimento con regusto amargo.**




### HARRY, UN AMIGO QUE OS QUIERE




Dirige: Dominik Moll
Interpreta: Laurent Lucas, Sergi López, Mathilde Seigner y Sophie Guillemin

¿Qué sucedería si un amigo de la infancia —que, de hecho, ni era amigo ni nos caía bien— irrumpiera en nuestras vidas sin previa invitación y encima se pusiera a liquidar a nuestra parentela con la sana intención de cuidar de nosotros? Posiblemente, nada bueno... Bueno, algo sí; podríamos hacer una película de ello... Siguiendo la estela de esos «simpáticos» *psycho-killers* que tan en boga se pusieron con *Henry, retrato de un asesino* (1986), aunque con menos sangre en el maletero, el director alemán Dominik Moll propone en su segunda película después de *Intimité* (1993) un recorrido por lo más turbio del alma humana, al tiempo que aprovecha para repescar por el camino algunos apuntes sobre los procesos creativos y el egoísmo intrínseco del artista.
Con todo, la mejor baza de este largometraje recae, como no podía ser de otro modo, en el magnetismo emponzoñado que desprende el español Sergi López. Y ojo, no es que queramos barrer para casa (de hecho, todos los actores están estupendos), pero es bien sabido que en este género, si se quiere recrear una verdadera atmósfera de inquietud, se debe contar con un digno psicópata capaz de transmitir la angustia necesaria para que todo resulte creíble y turbador al mismo tiempo. De hecho, por su interpretación en el papel de Harry, este intérprete de Vilanova i la Geltrú recibió el premio Cesar al Mejor actor, con el que los franceses premian su buen hacer y le arrastran un poco más hacia su fagocitante industria. Veremos si todavía estamos a tiempo de devolverle al cine patrio...

**VEREDICTO: Un *thriller* desasosegador, realizado con la mesura necesaria y que se alimenta por encima de todo de la mirada cautivadora e inquietante del Sr. López.**



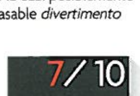

## NOVEDADES EN DVD

### SPACE COWBOYS

Dirige: Clint Eastwood
Interpreta: Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland y James Garner

Clint Eastwood es otro ejemplo de esos directores con carácter que ha sabido desenvolverse en la jungla americana para llevar a buen puerto unos proyectos que reunían al mismo tiempo un toque personal (a veces, casi artesanal) y una probada eficacia comercial. Tal vez *Space cowboys* sea de los proyectos que se inclinan ligeramente hacia el lado más «metálico» de la balanza, pero no por ello deja de atesorar unas cualidades que lo convierten en otra buena muestra del cine que dispara el tipo más duro al este de Hollywood.
Por un lado, están unos héroes que, aún siendo viejos y mostrar más arrugas que Matusalén después de un baño de tres horas, tienen más rudeza y chulería en su cuerpo de la que sus rivales son capaces de tragar. Por otro lado, vuelve a tocar los eternos temas Eastwood del coraje y la independencia, unidos al imperecedero valor de la amistad. Si, finalmente, le añadimos a ello unas gotas de americanismo controlado, una pizca de acción mesurada y algún que otro arqueamiento de ceja que dispararía más de un sismógrafo, ya tendremos el producto a puntito para que sea devorado tanto por las multitudes cinéfagas como por los que esperan ver algo más sustancioso en una pantalla. Con todo, *Space cowboys*, a pesar de que empieza siendo una entretenida comedieta de unos ancianos en su preparación para realizar el viaje espacial de sus sueños (algo así como un viaje organizado del Inserso a la Luna, para que nos entendamos), deriva más adelante en la previsible intriga en su modalidad espacial, donde van apareciendo todos los gatos que había encerrados y algún que otro satélite ruso *molto pericoloso*. Y es esta concesión a la galería, de la cual posiblemente el mismo director no reniegue, lo que más daño hace a una película que, al final, no deja de ser un pasable *divertimento* sobre unos héroes en su ocaso.

**VEREDICTO: *¿Abueletes on the moon?* ¿Y por qué no? A destacar los cuatro documentales que ofrece esta versión en DVD. Más kilos de Eastwood para los que no se cansen nunca.**




### 12 MONOS

Dirige: Terry Gilliam
Interpreta: Bruce Willis, Brad Pitt y Madeleine Stowe

Antes de que llegaran a los parajes celuloidales Matrixes y demás, ya había un Monty Python suelto por ahí que se dedicaba a dibujar abigarrados panoramas de realidades alternativas, universos paralelos y vidas soñadas. Como ya hiciera en la delirante *Brazil*, donde la imaginación se convertía en la única vía de escape posible ante un sistema tiránico y demente a partes iguales, en *12 monos* vuelve a jugar con las mentes de sus personajes (y las de los espectadores, por supuesto) en una intrincada red de presentes, futuros y pasados juntos y bien revueltos. La película también supondría para este realizador el salto definitivo al otro lado del charco —aunque luego terminara en chapuzón—, ya que con ella dispuso de un presupuesto generoso, un elenco millonario encabezado por Bruce Willis y el pujante Brad Pitt, y una distribución que no encontraría en otras películas posteriores (véase, por ejemplo, *Miedo y asco en Las Vegas*).
El caso es que, posiblemente, los productores tal vez no quedaran encantados con el retrato calenturiento de esta sociedad presente y futura que Gilliam propone en *12 monos*. Porque, si algo tiene este *film*, es que lleva al espectador de cabeza intentando adivinar en todo momento las verdades y mentiras de la trama, mareado por unos continuos saltos en el espacio-tiempo que dejarían aturdido al *trekkie* más avezado. Y quizás sea este rizar el rizo constante, con todas las trampas que conlleva, el mayor obstáculo de una película que, con todo, vuelve a llenarse de las sugerentes imágenes de este defensor de lo absurdo. Porque Terry Gilliam sabe, más que nadie, que lo absurdo reside en las mentes de las personas...

**VEREDICTO: De nuevo, como viene siendo norma, lo mejor de esta entrega en DVD son los comentarios de Terry Gilliam acerca de la película; una manera más de acercarse a la curiosa visión de este soñador británico.**



**TIENES UNA PSONE, UNA PS2, UN MONTÓN DE JUEGOS DE CARRERAS PARA AMBAS CONSOLAS Y MUCHAS GANAS DE CONDUCIR SIN SALIR DE CASA. PERO NO TIENES NI IDEA DE QUÉ VOLANTE COMPRAR, TODAVÍA. BIEN, A VER QUÉ TE PARECE ÉSTE...**

# FANATEC SPEEDSTER 2

**Producto:** Fanatec® Speedster™2
**Fabricante:** Endor AG
**Distribuidor:** Sony Computer Entertainment España
**Precio:** 12.990




**¿Es posible que, ya en el siglo XXI, todavía no tengas un volante para tu PlayStation? ¿Y a qué estás esperando? Quizás a saber con certeza que el periférico que compres será compatible tanto con PSone como con PS2, ¿no? Sí, las dudas asaltan a mucha gente.**

Lo cierto es que todos los volantes de PSone son compatibles con PS2, aunque hay ciertos aspectos que pueden dar problemas (como la vibración DualShock y el sistema analógico NegCon). Pero también en eso el Speedster 2 es, como la mayoría de los volantes actuales, compatible con el sistema DualShock de PSone, el DualShock2 de PS2, el modo analógico convencional y el digital de toda la vida. Aparte de eso, cuenta con una palanca para el cambio de marchas, también similar a la de otros volantes —sustituye a las funciones «arriba» y «abajo» del pad—, pedales analógicos de aceleración y freno, y todos los botones del DualShock.

¿Qué tiene el Speedster 2 que no tengan los demás volantes y que no tuviera el primer Speedster (10/10 en *PSMag 31*)? Lo cierto es que no mucho. El primer Speedster no vibraba, y éste sí (poco, pero vibra), y el primer Speedster no te permitía desenchufar los pedales del volante, mientras que éste sí. Por lo demás, ambos Speedster son idénticos: robustos, precisos, resistentes, con una resistencia al giro gradual, sin freno de mano, con un curioso sistema de sujeción que impide los deslizamientos involuntarios... Pero, a fin de cuentas, la única diferencia entre uno y otro Speedster es la vibración.

Sí, el primero nos encantó, era único, pero ¡de eso hace dos años! En este tiempo hemos visto muchos volantes, tan serios, resistentes y precisos como el Speedster. Si éste era un periférico único hace dos años, el hecho de vibrar no lo hace único ahora.

Puede que, con un freno de mano, la existencia de un Speedster 2 tuviera sentido. O algo mucho mejor que un freno de mano: compatibilidad con el *force-feedback* con el que contará el volante de Logitech para *Gran Turismo 3*. Pero no, el Speedster 2 no tiene nada de eso. Ningún volante, por ahora, es compatible con el *force-feedback* de *GT3*, excepto el periférico de Logitech que saldrá con el juego. Éste es un Speedster que vibra, nada más. Tan cómodo, duro, fiable y versátil como su antecesor, pero sin ninguna mejora destacable. ■









Compatible con los mismos juegos que su antecesor, con el mismo aspecto que su antecesor, igual en todo que su antecesor... Pero vibra (sólo un poco). Después de dos años, esperábamos más novedades.




SOBRE 10






# PJ HARVEY, FATBOY SLIM, PULP, BASEMENT JAXX, TRICKY, MANIC STREET PREACHERS,

ANDERBEAT, ASH, THE AVALANCHES, BABYFORD DJ, BELLE & SEBASTIAN, BENT, BENTLEY RHYTHM ACE DJ´S, BIG STAR, BRAVE CAPTAIN, CHUCHO, CIELO, CLINIC, DEATH CAB FOR CUTIE, THE DIVINE COMEDY, DJ FALCON, ELLOS, ETIENNE DE CREÇY, THE FLAMING LIPS, THE FREESTYLERS, GOLDFRAPP, KEVIN YOST, LA HABITACIÓN ROJA, JON CARTER, LADYTRON, LAYO & BUSHWACKA!, LOW, LTJ BUKEM DJ, THE MAGNETIC FIELDS, MERCURY REV, MOGWAI, NIÑOS MUTANTES, ORBITAL, ORGANIC AUDIO, PIANO MAGIC, THE POSIES, SATELLITES, SIDONIE, SNEAKER PIMPS, SPEEDY J, SR. CHINARRO, STEREO MC´S, SURREAL MADRID, WOOKIE.

## FIB CLUB

›WALL OF SOUND
DIRTY BEATNIKS (LIVE), RYSKOPP (LIVE), MEKON DJ, DJ PIERRE, JONES DJ, MEDECINE DJ.

›NINJA TUNE PRESENTA
XEN SOLID STEEL, STRICTLY KEV (DJ FOOD), HEXSTATIC LIVE (REWIND AV SET), OLLIE TEEBA (FROM THE HERBALISER), DARREN KNOTT (SOLID STEEL).

›PLAYHOUSE
ISOLÉE (LIVE), LOSOUL FEAT. MALTE (LIVE), ATA DJ, HEIKO DJ.



WWW.FIBERFIB.COM
›TU PUERTA DE ACCESO A LA CULTURA INDEPENDIENTE

3_4_5 AGOSTO ›DEL 30 AL 7 ZONA DE ACAMPADA
›2 FIBSTART ›6 FIESTA DE CLAUSURA EN LA PLAYA
ACTIVIDADES EXTRA MUSICALES: DEL 31 DE JULIO AL 6 DE AGOSTO.

CORTOS.
CURSOS.
DANZA
EXPOSICIONES.
NET-ART.
MODA.
TEATRO.

BONO DE 3 DÍAS, + 9 DÍAS DE ZONA DE ACAMPADA ANTICIPADA: 15.600 PTAS. (94 €) TAQUILLA: 17.000 PTAS. (102,5 €)

PUNTOS DE VENTA_ EN TODOS LOS CENTROS EL CORTE INGLÉS Y TIENDAS ASOCIADAS DE ESPAÑA

Y ADEMÁS ALICANTE_ EL TROCADERO. BARCELONA_ CD DROME, DISCOS REVOLVER, MUSIC WORLD. BENICÀSSIM (CASTELLÓN)_ O.M. DE TURISMO, AZAHAR 1991, FIBERCAFÉ. BILBAO_ POWER RECORDS. CASTELLÓN_ DISCOS CONCERT, DISCOS MEDICINALES. MADRID_ DISCOS DEL SUR. MURCIA_ CONTRASEÑA. VALENCIA_DISCOS AMSTERDAM. VALLADOLID_ POPPY FACTORY.YECLA (MURCIA)_ PICCADILLY.

PATROCINADOR PRINCIPAL
Heineken

ENTIDADES COLABORADORAS








CON EL PATROCINIO DE



TELEVISIÓN OFICIAL


MEDIOS COLABORADORES


# PS Mag ANTERIORES



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Este es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (vídeo)



CD 39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceMania, Spider-Man y Star Ixiom



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceMania, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además vídeos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation



CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX



CD 51: UEFA Champions League 2000/2001, MTV Sports Pure Ride, Who wants to be a millionaire?, Alex Ferguson's Player Manager 2001 y The Mummy (demos jugables). Además, vídeos de WWF Smackdown 2, Moto Racer World Tour, Sheep y 3, 2, 1... a pitufar



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

Recorta por aquí

**Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno**
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

**PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 - BARCELONA**

Nombre y apellidos: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Calle: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Población: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Provincia: . . . . . . . . . . . . . . . . . C.P. . . . . . . . . . .
Telefono . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐
28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐
40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 52 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

Firma:

# TOP SECRET

**ESTE MES TE TRAEMOS LA PRIMERA MITAD DE NUESTRA COLOSAL SOLUCIÓN DE *TOMB RAIDER: CHRONICLES***



## GUÍAS DE LOS JUEGOS



## CÓMO SUPERAR TUS PROBLEMAS



## LOS MEJORES TRUCOS



## TRUCO DEL MES

***DRIVER 2*** **Los secretos de la ciudad**

En Río, busca el gran lago llamado Lagoe Rodrigo De Freitas que aparece en el mapa. A la izquierda de dicho lago hay un circuito que, al seguirlo hacia la izquierda, conduce a una gran puerta cerrada. Sal del coche, date la vuelta y verás un gran edificio de color gris con un interruptor a su derecha que puedes accionar (pulsando △) para abrir la puerta. Ahora no tienes más que cruzarla con el coche para activar el juego de carreras para uno o dos jugadores, al que podrás acceder desde el menú de opciones de la pantalla inicial.

En Chicago, dirígete a un sitio de la parte alta de la ciudad llamado Wrigley Town y busca un estadio de béisbol. En una de las esquinas del estadio, hay una taquilla con la palabra «tickets» escrita en la parte superior. Si pulsas △ se abrirá una puerta de entrada al estadio. Conduce hasta el terreno de juego, sal del coche y sube los escalones hasta un garaje secreto en el que encontrarás un reluciente deportivo negro y amarillo.






# Cómo superar tus problemas

**DISFRUTA DE NUESTRO DESPAMPANANTE SURTIDO: UNA PANDA DE PECHUGONAS, UNA TÓRRIDA FANTASÍA, UNAS VIBRANTES MOTOS Y UN MACHO DE LOS QUE YA NO QUEDAN...**

## CÓMO... JUGAR AL ESCONDITE

### DANGER GIRL

Por mucho que lleves Wonderbra y tacones altos eso no significa que sea invulnerable, *Danger Girl*. Si vas corriendo por ahí sin prestar atención tarde o temprano algún esbirro te descubrirá, así que mejor será que optes por el sigilo si quieres terminar con éxito las misiones.

Para empezar, no le quites el ojo al radar. Cuando te acerques a los malos, utiliza R1 para sorprenderles por detrás e intenta ocultarte en el entorno. En las distancias cortas puedes cargarte a un enemigo y llevarte poco más que un arañazo. Trata de localizar también los extintores rojos, ya que explotan y de una sola tacada se llevan por delante a todo aquel que esté cerca. Si acabas en medio de un tiroteo, pulsa L2 y R2 para dar un paso lateral y soltar una ráfaga; la mayor parte de las balas ni te tocarán. ■



## CÓMO... PONERSE AL DÍA

### FINAL FANTASY IX

Por si acaso eres un novato en *Final Fantasy*, aquí tienes unas cuantas pistas para empezar con buen pie.

Habla con todo aquel que te encuentres. Dos veces. A menudo disponen de información importante, un objeto útil o quizá una llave imprescindible para poder seguir adelante. Si te disparan bolas de fuego, primero lucha y luego pregunta.

No dejes piedra sin remover. Cuando Yitán encuentre algo, un signo de exclamación aparecerá sobre su cabeza. Decide cuál es la mejor táctica de ataque antes de entrar en combate. Si tu enemigo es de fuego, por ejemplo, una bola de fuego le hará poco daño, mientras que un ataque mágico de tierra o agua podría arreglar las cosas. ■



## LOS MEJORES TRUCOS

**STAR WARS: DEMOLITION**
Ve al menú Opciones y de ahí al de Preferencias. Mantén apretados L1 y R1 y a continuación introduce estos códigos:
SLOW_MO_ON: Ejecuta el juego a mitad de la velocidad normal.
LO_GRAV_ON: Disminuye la fuerza de la gravedad en todos los niveles.
RAISE_THEM: Te hace invencible.
Para desactivar los trucos, vuelve a introducir el mismo código.

**STAR WARS: LA AMENAZA FANTASMA**
Accede al modo De-Bug (y de ahí a la energía infinita y la selección de nivel) situándote sobre «Opciones» en el menú principal y pulsando △, ◎, ←, L1, R2, ▢, ◎, ← (un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente). A continuación, mantén apretados L1 + SELECT + △ para que aparezca la lista De-bug.

**ALIEN RESURRECCIÓN**
Para acceder al menú de trucos (que dan energía infinita y anulan los estallidos del pecho) ve al menú de opciones y pulsa ◎, ←, →, ◎, ↑, R2.

**THEME PARK WORLD**
255 tickets dorados
Cuando empieces un nuevo parque, aprieta ↑, ↓, ←, →, ◎, →, ←, ↓, ↑, ◎. Hazlo cuatro veces y obtendrás 255 tickets dorados.

## CÓMO... ALIMENTAR EL EGO DE DUKE

### DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Duke no necesita botiquines para seguir vivo, pero lo que sí le resulta imprescindible es tener un inmenso y lozano ego. Repartidos por los niveles encontrarás varias maneras de fortalecer la confianza de Mr. Musculitos. Puedes recoger copias de su biografía, que una vez leída le curará todas las heridas, y también hay una armadura capaz de mantener los láseres a raya.



Utilizando el sistema para apuntar automáticamente (R1) y los botones de ráfagas (L2 y R2) durante el combate, deberías poder mantener tu energía dentro de niveles aceptables. Si recoges todos los objetos de la misión irás activando trucos, pero ahí van un par de ellos por si no te está resultando tan sencillo.

A través del menú de opciones puedes acceder al de trucos en cualquier momento. Introduce L1, L1, R1, R1, ⊗, ⊗, ◎, ◎ para tener la armadura al máximo y R1, R1, ◎, ◎, L1, L1, R2 para recuperar todo el ego. ■

## CÓMO... APURAR AL MÁXIMO

### MOTO GP

Éste es uno de los juegos de carreras más difíciles que hay en el mercado, pero si sigues unas sencillas reglas, deberías estar rodando hacia la gloria dentro de muy poco.

Intenta frenar siempre en recta. Si frenas cuando estés en una curva, te patinará la rueda trasera. Cuando vuelvas a tener adherencia, tu moto culeará al intentar enderezarse. Trata siempre de acelerar nada más haber pasado el eje de la curva para salir de ella a buena velocidad.



Los derrapajes con la rueda de atrás, bien hechos, te permitirán pasar por las curvas más cerradas como una exhalación. También, cuando llegues a un salto, no lo encares a toda velocidad o perderás tiempo flotando en el aire. Suelta el gas —o hasta frena un poco— justo antes del bache, y nada más aterrizar (sobre las dos ruedas, se entiende) vuelve a dar gas a fondo para recuperar la tracción inmediatamente. ■




## CIVILIZATION II

Cómo aumentar tu capital hasta 29.874 monedas de oro:

**Primer paso:** Debes asegurarte de que tienes como mínimo dos ciudades construidas.

**Segundo paso:** Si estás en el modo de mover monedas, aprieta L2 para pasar al de ver monedas.

**Tercer paso:** Mueve el cursor sobre cualquiera de los cuadrados de la ciudad y pulsa ⊗ para ver la pantalla de la ciudad.

**Cuarto paso:** Pulsa el botón para volver a dar nombre a la ciudad y borra el nombre actual.

**Quinto paso:** Debes poner nombre a la ciudad utilizando los siguientes iconos y letras: selecciona el icono de subrayado, selecciona la «C» mayúscula, la «a» minúscula, la «s» minúscula y la «H» mayúscula. Cuando vayas a seleccionar la «H» mayúscula con el botón ⊗, debes mantener apretado R1 al mismo tiempo.

**Sexto paso:** Cuando hayas acabado de poner el nombre de la urbe, selecciona el botón de aceptar, que te devolverá a la pantalla de la ciudad. Si has seguido correctamente los pasos anteriores, ya deberías tener el oro en tu tesorería. Si en algún momento te quedas sin dinero, no tienes más que poner en práctica este truco para engrosar las arcas de tu civilización.






## MECHWARRIOR 2

Introduce estos códigos en la pantalla de contraseñas. Cuando entres en el juego, el truco se habrá activado automáticamente. Sigue las instrucciones cuidadosamente:

**Invencibilidad**
Introduce el código: #, #, X, 0, \, A, <, >, U, Z

**Variantes extra**
Introduce el código: T, #, X, 0, \, A, X, >, >, >

**Tarántula**
Introduce el código: #, \, X, 0, \, A, 4, >, L, Y

**Elemental**
Introduce el código: T, \, X, 0, \, A, Z, >, #, *

**Permitir robots con exceso de tonelaje**
Introduce el código: #, 0, X, 0, \, A, <, <, 0, \

**Munición infinita**
Introduce el código: T, 0, X, 0, \, A, X, <, T, U

**Sin detección de calor**
Introduce el código: #, X, X, 0, \, A, 4, <, Y, +

**Líquido de salto infinito en todos los robots**
Introduce el código: T, X, X, 0, \, A, Z, <, +, X

**Reactores de salto infinitos en todos los robots**
Introduce el código: #, Y, X, 0, \, A, <, Y, 0, L



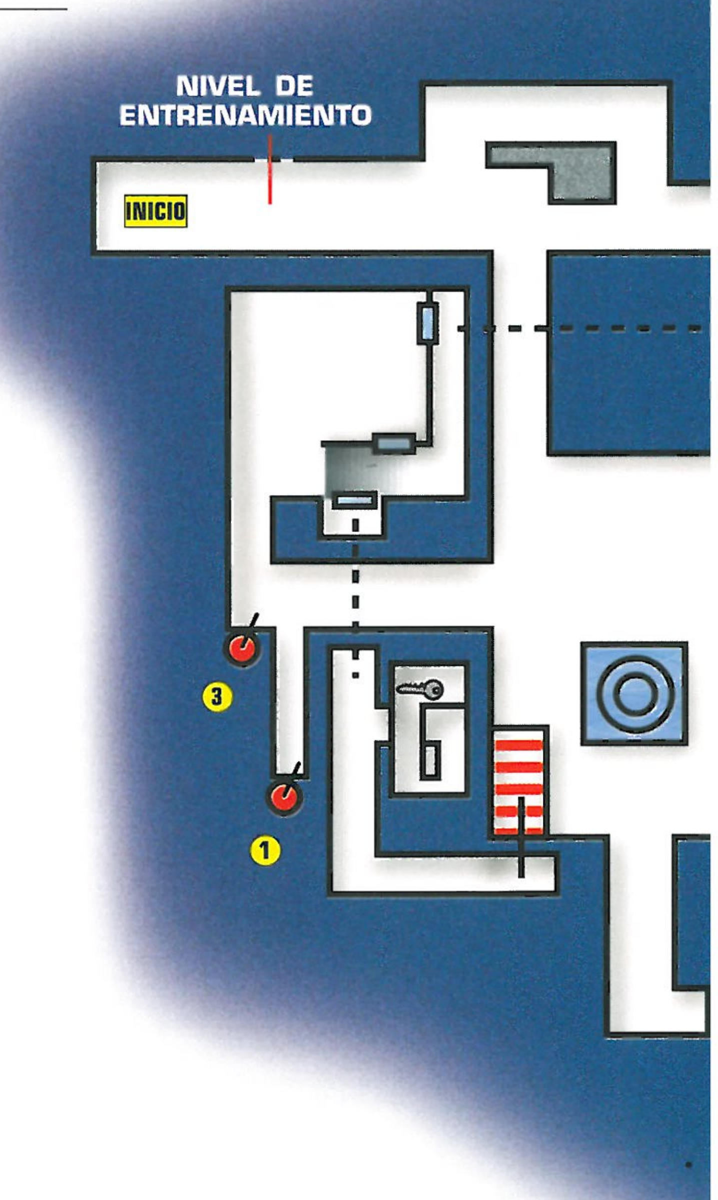



**DESDE LAS CALLES DE ROMA HASTA AVENTURAS SUBMARINAS, SIGUE NUESTRA EXHAUSTIVA GUÍA DE LAS DOS PRIMERAS SECCIONES DE *TRC*. Y LO MEJOR DE TODO ES QUE EL MES QUE VIENE COMPLETAMOS LAS EXCURSIONES DE LARA, ASÍ QUE ESTATE ATENTO**

# Tomb Raider Chronicles

## NIVEL 1: LA PIEDRA FILOSOFAL





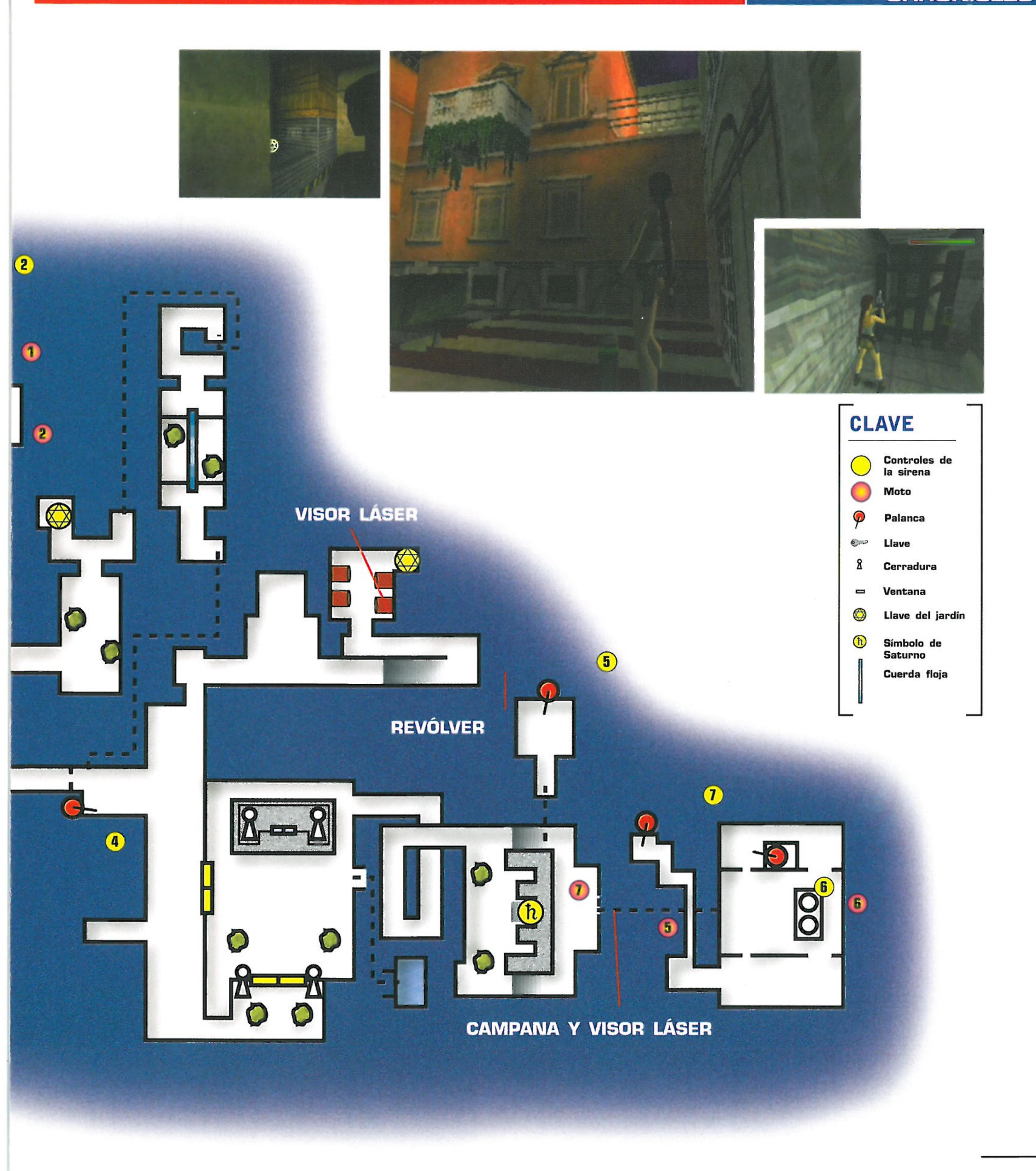

### LAS CALLES DE ROMA

• Ignora la puerta de la izquierda (a no ser que quieras entrenarte un rato) y ve al patio de la fuente que hay a la derecha. Dispara al perro y acciona la palanca hacia la derecha [1] para desactivarla. A continuación, vuelve al punto de partida. Ahora sigue recto hasta que llegues a la pared de ladrillo blanco, pulsa el interruptor que hay debajo del musgo a tu izquierda [2] (los murciélagos saldrán volando). Salta el bloque, recoge el botiquín y ve a esas ventanas que están pidiendo a gritos que las rompas. Fíjate en la tercera ventana y baja las escaleras para disparar al perro y abrir la rejilla que hay al lado del primer interruptor [3]. Abre la puerta que hay más adelante, camino de la tercera ventana. Salta y ve a la izquierda en busca de la llave. Ahora ve arriba y salta encima del techo de rayas rojas y blancas, en el que encontrarás bengalas. Desde ahí, dispara al perro que hay abajo y utiliza la llave para abrir la puerta.

• Asusta a Larson (cerca de la cuerda floja) con unos disparos, recoge el botiquín (a la derecha) y cruza el patio. La primera llave del jardín está a tu izquierda. Continúa subiendo la pendiente y vuelve a disparar. Cruza la cuerda, suéltate y tira de la palanca [4] para abrir la puerta de vuelta a la fuente. Ve hacia la izquierda, cruzando una pequeña habitación con munición y una puerta cerrada. Sube por las escaleras para recoger el revólver y sube la cuesta para abrir la puerta del almacén de barriles. Combina el visor láser con el revólver para disparar a la cerradura que guarda la segunda llave del jardín. Vuelve atrás y a la izquierda para abrir la puerta del jardín.

• En el jardín, rodea por detrás la puerta de la astrología y sal cuesta arriba para activar la campana. Encontrarás otro visor láser y más municiones en los escalones con columnas y puertas cerradas. Utiliza el modo para apuntar en primera persona para disparar a la campana y abrir la puerta de la izquierda (sube por la pared del jardín para acceder a la torre y recoger municiones y un botiquín). Cruza la puerta, salta el hueco y acciona el interruptor [5] para abrir la puerta del centro de la iglesia.

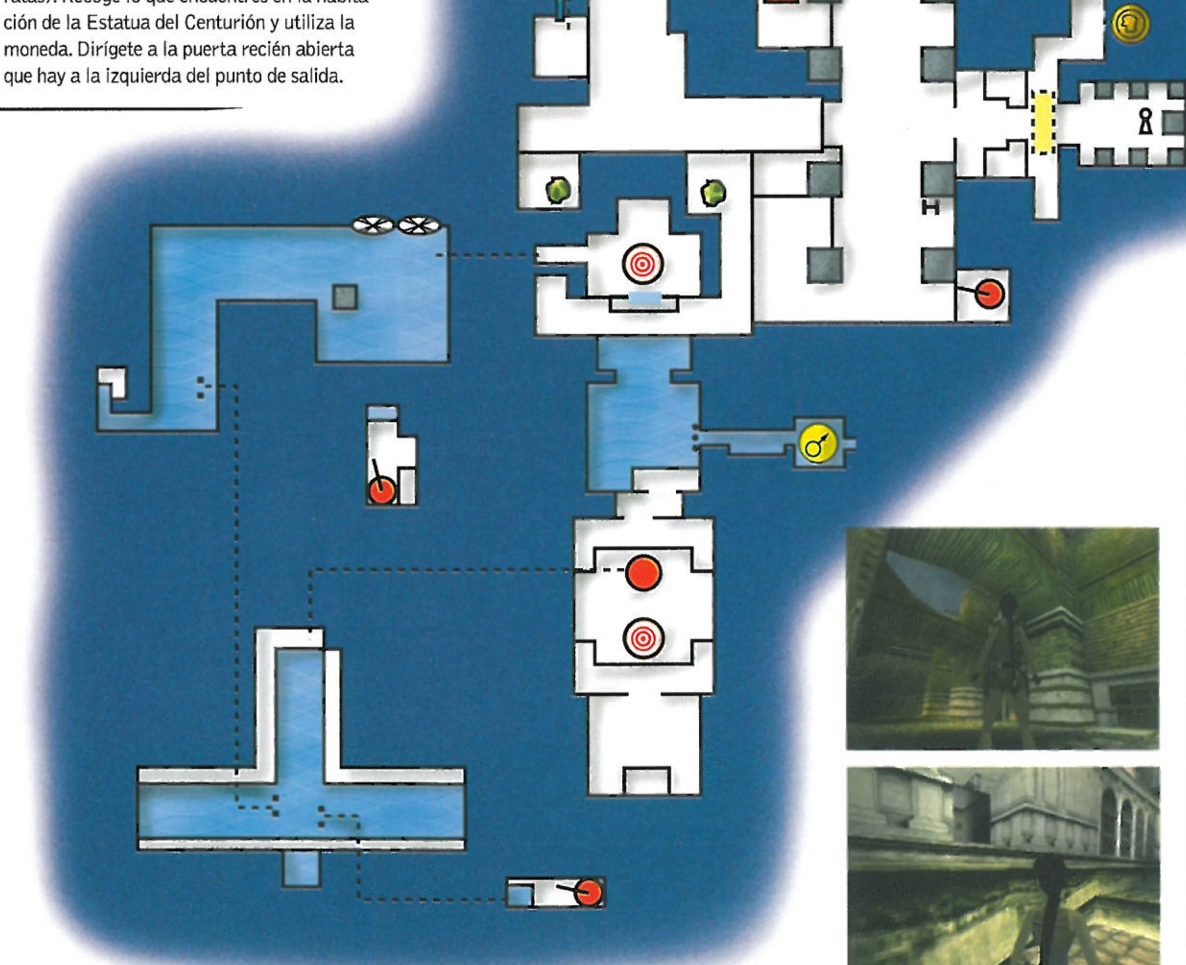
• En la iglesia, ve hacia la izquierda en busca de la palanca que emblanquece la estatua del pájaro [6]. Examina la estatua para balancear el ariete y abrir la puerta del pasadizo de los cuervos. Agárrate al borde inferior del ariete y desplázate lateralmente hasta llegar a la siguiente palanca [7]. Examina la segunda paloma para abrir la puerta inferior de la iglesia. Pilla la llave y déjate pillar.


VISOR LÁSER
REVÓLVER
CAMPANA Y VISOR LÁSER
CLAVE
Controles de la sirena
Moto
Palanca
Llave
Cerradura
Ventana
Llave del jardín
Símbolo de Saturno
Cuerda floja

## MERCADOS DE TRAJANO

• Dispara a la caja de la habitación a tu izquierda, recoge la palanqueta y dirígete a la habitación de tu derecha para hacerte con un visor láser [1]. Haz palanca en la puerta de hierro ondulada de tu derecha y dispara a la caja para recoger un botiquín. A continuación, escala el andamio hasta llegar a la munición de Uzi y el botiquín que hay en el saliente de la ventana. Avanza por las pasarelas elevadas y baja para ver el sistema de ruedas dentadas y recoger las bengalas y la munición que hay debajo. Déjate caer al patio de las ruedas dentadas, sube por la escalera que hay pasado el portal activado por el disco de símbolos de la izquierda y ve a la izquierda para estirar dos veces la cuerda y poner en posición los engranajes. Luego, ve a la derecha y activa el mecanismo que abre el portal. Puede que no encaje demasiado bien, pero una vez activado, verás que la trampilla del otro extremo del patio de los engranajes está abierta y te da acceso a un secreto y algo de munición. Entra en la habitación del disco y arranca con la palanqueta una moneda de oro de la puerta [2] (ten cuidado con las ratas). Recoge lo que encuentres en la habitación de la Estatua del Centurión y utiliza la moneda. Dirígete a la puerta recién abierta que hay a la izquierda del punto de salida.

• Avanza por el agua y sal de ella para acabar con el monstruo disparándole a los ojos con el visor láser (utiliza L2 para acercarte con el zoom). Conseguirás un símbolo de Marte y algo de munición.
En la sala de máquinas, salta al andamio y recoge un secreto antes de dirigirte de vuelta a la habitación del monstruo para abrir la trampilla. Nada por los canales y haz saltar el mango de la válvula [3]. Vuelve a la sala de máquinas y apaga el ventilador del suelo del canal. Vuelve al cruce, nada hacia abajo hasta llegar a otro pasaje. Sigue por este túnel, sal por la izquierda a por aire y continúa por el túnel grande. Pasa nadando los ventiladores dobles, ve a por aire y acciona la palanca [4] antes de volver a pasarlos de vuelta. Por el pasaje, nada hacia arriba hasta llegar a una escopeta. Ha llegado la hora de luchar contra la Estatua del Centurión. Para matarla, sal del pequeño pasillo y evita sus ataques sin dejar de acribillarla. Sal por la ventana (hay un práctico botiquín en la cornisa de tu izquierda), nada en busca de la siguiente llave (Venus) y, a continuación, vuelve a salir para encontrarte de nuevo con Larson. Dispárale a él y a las cabezas de la hidra, ejecutando saltos laterales para esquivar sus disparos. Recoge todo lo que haya por el jardín y coloca las llaves en sus respectivas cerraduras. Justo delante de ti podrás alcanzar a ver la Piedra Filosofal, pero, por desgracia, es sólo para ponerte la miel en los labios. Déjate caer hasta el siguiente nivel.





### LEYENDA

- Punto de activación
- Efecto
- Palanca
- Llave
- Cerradura
- Escalera
- Símbolo de Marte
- Moneda de oro
- Gema
- Engarce de la gema
- Cuerda floja
- Secreto




## EL COLISEO

• Desde el inicio, dirígete hacia delante y empuja la anilla que hay en una piedra a tu derecha (y recoge el secreto). Cuando el bloque que tienes debajo, salta hacia delante a una habitación inferior en la que hay un león. Gírate para ver dónde hubieses caído y déjate caer por el borde. Agárrate y desplázate lateralmente hasta el hueco de un pasaje por el que puedes gatear hasta llegar a una habitación pequeña. Aprieta el botón [1] y vuelve por donde has venido para encontrarte con una puerta abierta. Deslízate hacia abajo, mata al león, aprieta el botón [2] y mata otro león antes de subir por la escalera. Recoge el trozo de gema, ve corriendo a la siguiente habitación y dispara al gladiador. Recoge el botiquín de tu izquierda y sube por la pendiente hasta matar a otro gladiador. Aprieta el botón [3], recoge lo que haya y dirígete a la pendiente sin dejar de fijarte en la habitación de tu izquierda. Mata al león y al gladiador y llega al final del pasillo para hacerte con una Uzi y un botiquín. Vuelve a la habitación que viste antes y descubre el segundo fragmento de gema tirando tres veces de la cadena [4]. Para hacerte con él, vuelve arriba utilizando la plataforma opuesta antes de que ésta vuelva a subir. Mirando hacia el centro, tira y da un paso lateral a la izquierda y a continuación hacia delante para caer. Corre y salta dos veces para hacerte con la piedra angular.

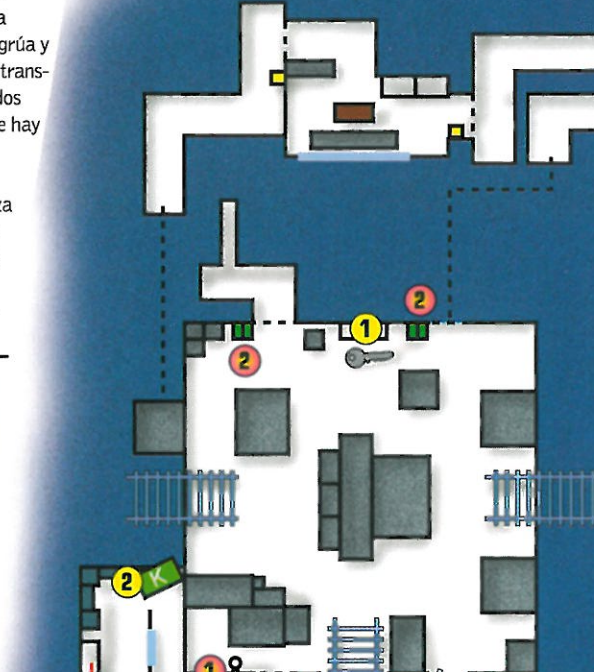
• Combina las piedras preciosas y sal de la habitación por el lado opuesto a la puerta hasta llegar a la trampilla en el suelo y encontrarte con Pierre. Vuelve a la habitación del puzzle (recoge un secreto por el camino). Ahora, dirígete a la habitación de la gema (guarda la partida llegado a este punto) y utiliza la gema para ver como se hunde el suelo. Escapa rodando para encararte en dirección contraria y salta en carrera hasta la única baldosa segura. Salta de nuevo con carrerilla hacia la piedra preciosa, agárrate al borde y desplázate hacia la izquierda hasta alcanzar la salida. Escala hasta el Coliseo y dispara al gladiador y al león con la Uzi para conseguir la llave [5]. Utilízala para abrir las puertas grandes y acabar con la Estatua del Centurión. Recoge la llave que queda más adelante [6] y abre la puerta que hay a mano derecha. Deslízate hacia abajo hasta la cámara con lava y arranca la piedra filosofal. Utiliza la plataforma cercana para llegar a la última zona secreta de esta sección.

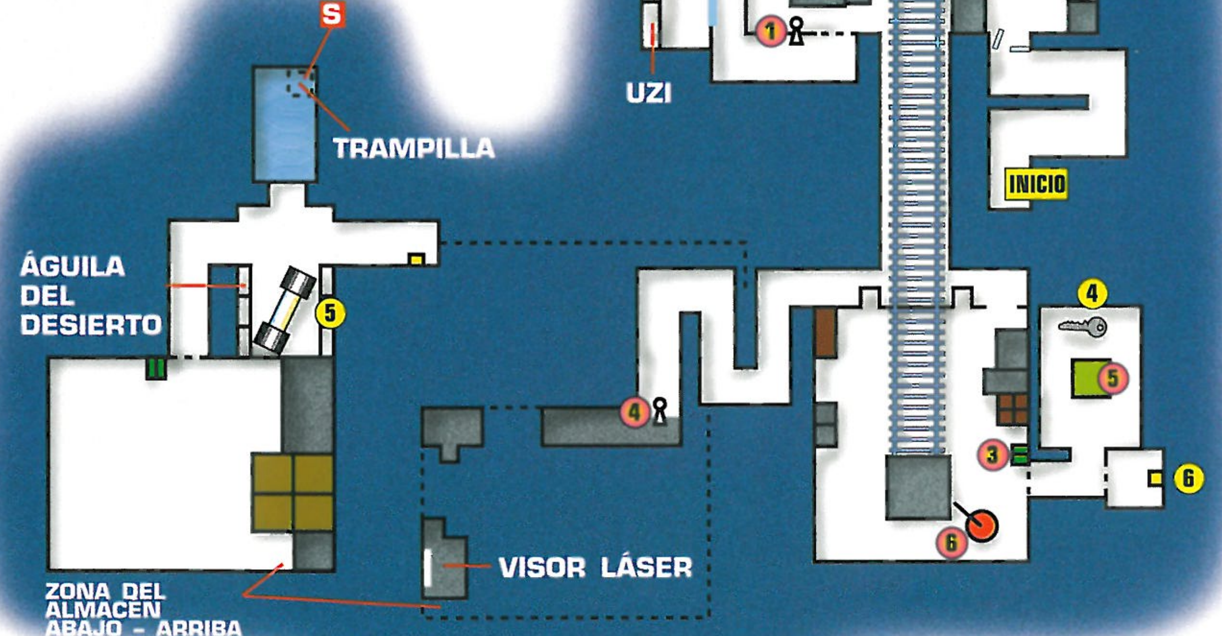
PIERRE
EL FOSO
S
ESTATUA DEL CENTURIÓN
5 5 6 6 4 4
UZI
3 3
RAMPA HACIA LA PIEDRA FILOSOFAL
S
2 2 1
INICIO

# NIVEL 2: LA LANZA DEL DESTINO

## LA BASE RUSA

• En la zona del almacén, evita la grúa manteniéndote siempre en movimiento y quedándote siempre cerca de las paredes. Encuentra el armario de metal con la llave plateada [1] y utilízala para abrir la puerta de enfrente. Dispara a los dos malos a través del cristal y recoge una tarjeta de acceso [2]. Hazte con la Uzi que hay en el armario antes de volver al almacén y abrir la puerta de enfrente. Acribilla al perro y ve a la rejilla de ventilación para hacerte con un secreto. Abre la siguiente puerta de la izquierda, sube las escaleras (aquí graba la partida) y avanza por entre las cajas evitando la grúa colgante antes de vengarte de una vez por todas de su operario. Registra los armarios y baja por la nueva abertura. Líbrate de dos tipos y dirígete al exterior por la izquierda. Abre las puertas a tu izquierda [3] y entra en la habitación del transformador, donde puedes recoger una llave [4]. Fíjate en el fusible que falta y vuelve al interior. Sube por las escaleras de tu derecha, abre la puerta y escucha a escondidas la conversación del almirante. Salta a tu derecha (recogiendo munición y un visor láser) y baja al patio para reventar una nueva puerta.
Entra en los vestuarios, dispara al perro y busca en los armarios el fusible, munición, un botiquín y el Águila del desierto [5]. Abre la trampilla de las duchas y date un baño para acceder a otro secreto. Sal, abre la puerta, vuelve a la grúa y a la habitación del transformador. Mata a dos francotiradores que hay encima del patio y conecta el fusible. Mata al perro, cruza la puerta abierta y dirígete al exterior. Utiliza las cajas para saltar al submarino [6].



PISTOLAS
ESCAFANDRA
S
ESCOPETA
PALANQUETA
INICIO
CONSOLA DEL TRAJE
TRAJE DE SUBMARINISMO
MUELLE DE INMERSIÓN

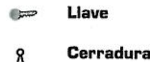


## LEYENDA


Punto de activación


Efecto


Palanca


Llave

Cerradura


Tarjeta de acceso

Ranura para la tarjeta

Botón


Fusible

Baterías


Secreto

## EL SUBMARINO

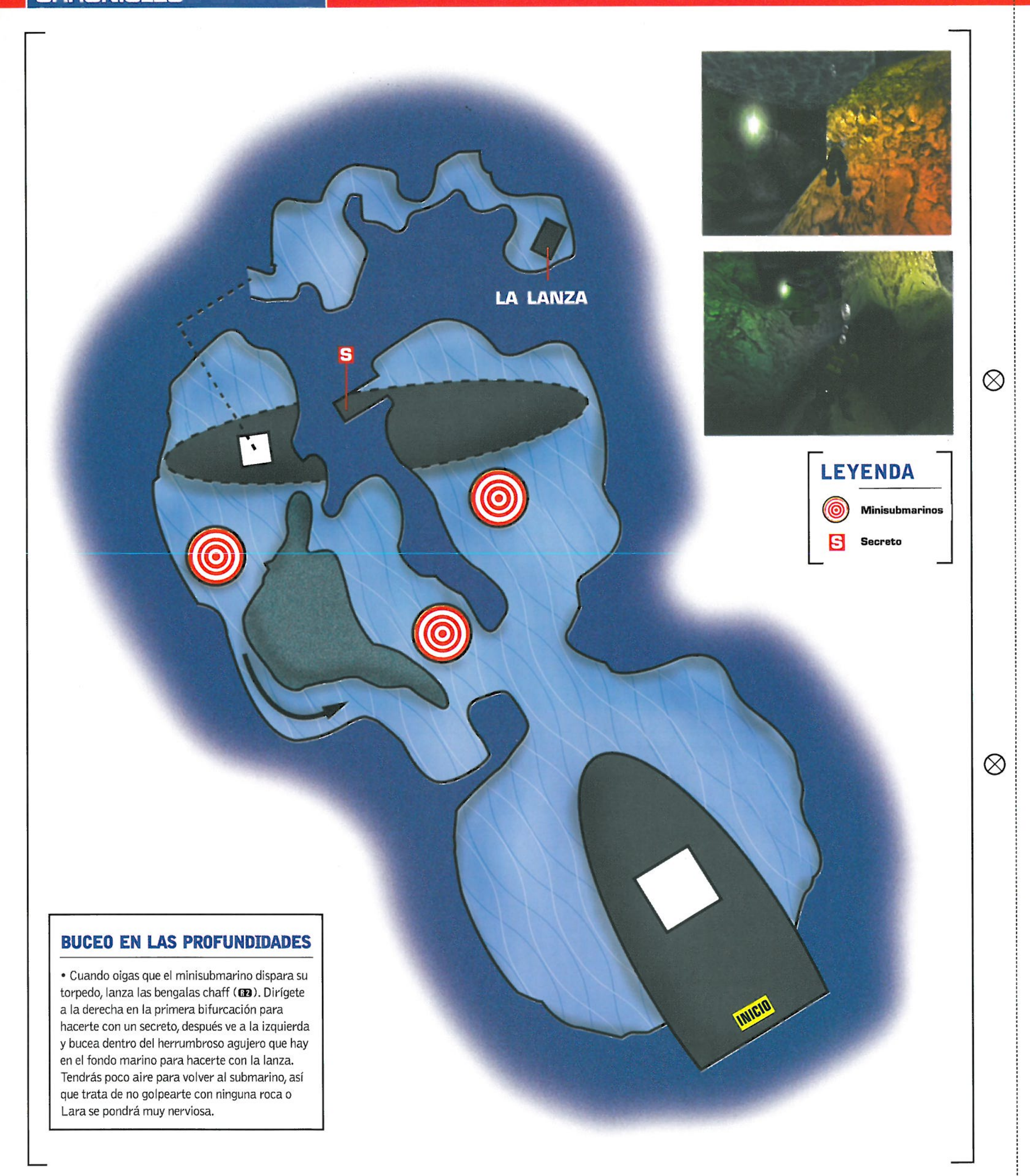
• Registra el camarote hasta encontrar una palanqueta en la pared [1] con la que arrancar la rejilla de ventilación. Gatea y trepa por el sistema de ventilación, recogiendo el secreto que hay en el fondo del hueco azul. Ve a la encrucijada en la que hay cables eléctricos chispeando y colgando del ala rota de un ventilador. Desplázate suspendido en el borde hacia la derecha, abre el conducto de ventilación, recoge la batería y el botiquín y sube la siguiente escalera. Observa la conversación entre el Almirante y Sergei.

• Abre la rejilla, déjate caer en la cocina, acércate sigilosamente al cocinero por detrás (pulsando R1) y atízale con la palanqueta. Recoge la llave [2] y registra la despensa en busca de pistolas y de la llave de la cocina [3]. Acribilla a tres individuos que hay en el comedor, ve a la izquierda y dispara a un marinero. Abre la puerta de la derecha para llegar a la escalera que te llevará al almacén. Silencia a dos tipos, recoge la escopeta y trepa por las cajas para conseguir una escafandra y un botiquín. Examina la caja rota para hacerte con un secreto.

• Vuelve al comedor y ve por la última puerta de la derecha. Entra en la habitación y sal por la ventilación del techo. Trepa por el sistema de ventilación (hay un secreto en el segundo hueco vertical) y abre la otra rejilla del suelo. Déjate caer en el siguiente trastero y mata al tipo. Recoge otra batería del armario y sigue el pasillo hasta el hueco (si llegas al comedor, da la vuelta y ve por la izquierda). Baja por el hueco, mata a otro individuo y fíjate en la puerta de la izquierda. Continúa, recoge munición y un botiquín. Vuelve a la puerta, pasa por los torpedos almacenados y mata al ruso. Sube por la escalera y revisa todas las habitaciones, matando submarinistas y recogiendo la consola del traje. Combina las baterías, la consola y la escafandra en la última habitación de la izquierda (abriendo la caja del traje de submarinismo). A continuación, utiliza el traje de submarinismo.








## BUCEO EN LAS PROFUNDIDADES

• Cuando oigas que el minisubmarino dispara su torpedo, lanza las bengalas chaff (R2). Dirígete a la derecha en la primera bifurcación para hacerte con un secreto, después ve a la izquierda y bucea dentro del herrumbroso agujero que hay en el fondo marino para hacerte con la lanza. Tendrás poco aire para volver al submarino, así que trata de no golpearte con ninguna roca o Lara se pondrá muy nerviosa.

PUENTE DE MANDO

HABITACIÓN DEL ALMIRANTE

ÁGUILA DEL DESIERTO

UZI

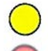
SALA DE REUNIONES

COMEDOR

INICIO

## LEYENDA



 Punto de activación

 Efecto

 Palanca

 Llave

 Cerradura

 Tarjeta de acceso

Ranura para la tarjeta

 Cables electrificados



Botes de oxígeno y nitrógeno



Secreto





## HUNDIMIENTO DEL SUBMARINO

• Una vez desencadenado el destructivo poder de la lanza, debes huir del submarino. Da media vuelta y baja por la escalera. Ahora pasa por la zona de torpedos, dispara a un par de enemigos y recoge su munición. Sube por la escalera y ve por el abrasador pasillo saltando y manteniéndote pegado a la pared. Entra en la habitación que hay en la mitad del pasillo y busca una Uzi en las estanterías. Continúa hasta el comedor. Evita el agua electrificada del suelo sirviéndote de unas tablas (sin hacerle ningún chichón a Lara) y sal por la pared más lejana, cerca del cable eléctrico. Acaba con el ruso, quítale su tarjeta de acceso [1] (recoge el botiquín de la estantería) y vuelve por el comedor y el pasillo. Ve a la derecha y después a la izquierda para abrir la puerta.

• Sube por la escalera, ignorando las zonas con agua electrificada, y sigue hasta el puente de mando. Abre la puerta para dar pie a una secuencia de vídeo en la que hablas con el almirante [2]. Utiliza la llave para disparar a la rejilla de encima y escala hasta el sistema de ventilación. Arrástrate y abre la rejilla, déjate caer y desactiva el suministro de alta tensión agarrándote a la palanca al caer [3]. Vuelve sobre tus pasos por el sistema de ventilación y regresa a las zonas electrificadas. Después de la primera habitación (donde conseguirás con un bote de nitrógeno, el Águila del Desierto, munición y un botiquín), desciende, ve a la izquierda y utiliza la llave plateada para registrar los armarios de la sala de reuniones (recoge un botiquín y un bote de oxígeno). Vuelve por el pasillo y mata a dos marineros. Recoge la llave que se les ha caído y hazte con los secretos de la cocina. Para acabar, vuelve a donde encontraste al almirante y utiliza los botes en la cápsula de escape. ■

**EL MES QUE VIENE: LOS DOS NIVELES FINALES**

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

# FEEDBACK

**DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.**



**Javier Lourido**
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

## PERIFÉRICOS Y FUTURIBLES

Me gustaría que me informarais de los trucos de *Kessen*, *Theme Park World* y/o *Fantavision*, todos ellos de PS2. Me compré una PS2 (por eso os sigo desde el número 49), y os quería preguntar unas cosas:

1. ¿Llegará el juego de *South Park* a PS2?
2. ¿Qué velocidad tendrá el módem oficial?
3. ¿*Final Fantasy X* llegará a PS2?
4. No entiendo lo que explicáis del disco duro, ¿me lo podéis aclarar?
5. He visto que van a sacar *Space Channel 5* para PS2 y PSOne; ¿por qué Nintendo no se arruina y Dreamcast sí?
6. ¿PlayStation (la 1) tendrá módem o disco duro?

**Joan Ignasi Gómez**
**Internet**

Bueno, bueno, con calma. No se puede entrar así, haciéndose el despistado, y empezar a pedir trucos como quien no quiere la cosa. Haremos lo siguiente: te damos un secretillo de *Kessen* y tú nos cuentas (en un próximo «emilio») lo frustrante que es limitarse a un solo truco por correo, ¿de acuerdo? Je, je... Acaba el juego una vez con cada ejército (Este y Oeste) y aparecerá un nuevo modo en el menú principal, que te permitirá participar en cualquier batalla y desde cualquier bando. Ánimo, es fácil...

1. Parece poco probable, pero nunca se sabe. De todas formas, si deciden no convertirlo, tampoco sería una gran pérdida.
2. La pregunta del millón. Mejor dicho: otra de las preguntas del millón. Suponemos que la misma que cualquier módem de cable actual, pero sólo lo «suponemos». A este paso, hasta el rincón más perdido del país estará cableado para cuando aparezca...
3. ¿Que si llegará? ¿Cómo que si llegará? ¿No sabes que, al menos por el momento, es exclusivo de PS2? «Tierra llamando a Joan, Tierra llamando a Joan... ¿puedes oírnos, dondequiera que estés?».
4. Pues como no nos des más detalles... El disco duro servirá para almacenar datos cuando apagues la consola, igualito que en los PC. Partidas, niveles, vídeos, música, programas, etc. Como una tarjeta de memoria, pero con mucha más capacidad (y oculto dentro de la consola).
5. *Space Channel 5* sólo está previsto para PS2 (no para PSX). En cuanto a la pregunta, no es que Dreamcast se arruine: es Sega quien no ha sabido venderla. Nintendo se apoya desde hace tiempo en dos o tres títulos célebres (*Mario, Zelda, Pokémon*) y en el éxito de Game Boy; Sega viene arrastrando una imagen de marca deteriorada por culpa de fracasos como el 32X o el MegaCD, y sólo desde el anuncio del abandono del hardware ha comenzado a ver la luz al final del túnel. Por supuesto que hay más motivos (la piratería, sin ir más lejos), pero no deja de ser curioso ver cómo, al final, son aspectos que poco tienen que ver con los juegos los que deciden el éxito o fracaso de una consola.
6. No. Bueno, podrás utilizar el móvil para descargar algunas cosas (y posiblemente navegar, de forma limitada), pero no hay planes de un disco duro por ahora.




## ME GUSTA ER FÚRBO

Hola, amigos. Antes de empezar con las preguntas os quería felicitar por vuestra revista, sobre todo por las demos que sacáis a la venta. Bueno, os voy a preguntar:

1. Tengo el juego *Fifa 2001* y quería saber algún truco para él.
2. ¿Saldrá algún juego de carreras de los Simpson?
3. ¿Qué juego es mejor, *Fifa* o *ISS Pro Evolution 2?*
4. ¿Saldrá pronto una nueva edición de *Medievil*?
5. Y ya para acabar, puesto que no os quiero quitar espacio de la revista, quería hacer una crítica a *Fifa 2001*: tendrá muy buenos gráficos, pero la gestión del club no se puede seguir (mucho menos manejar), así que voy a comprar *Manager de Liga 2001*.

Adiós, espero que me contestéis pronto.

**Germán Pernas**
**Burgos**

1. En la pantalla de selección de equipo, selecciona al Arsenal y pulsa «start» + «círculo» para acceder al equipo de las estrellas (All Star). Así da gusto, ¿eh?
2. Podría ser. Es más, casi seguro que sí, viendo la *kart-manía* que padecen TODOS los personajes de dibujos animados de un tiempo a esta parte (los Teleñecos, los de Disney, los Looney Tunes, los Pitufos... ¡hasta el Pájaro Loco, que creíamos desaparecido!).
3. Como «juego de fútbol», *ISS* (sin duda). Como «juego», hay quien prefiere la cantidad de equipos y opciones de *Fifa* a la profundidad de *ISS*. Pero no sabemos porqué...
4. Nada de *Medievil 3*. Si acaba saliendo, será más tarde que pronto.
5. Así se habla. Te recomendaríamos *ISS*, pero si lo que quieres es llevar las cuentas del equipo, será mejor que huyas de él nada más verlo.

## ENROLADO Y ATASCADO

Hola, amigos de *PSMag*, me llamo Cristian y os escribo desde Las Palmas. Me gustaría hacer las siguientes preguntas:

1. ¿Hay alguna forma de vencer al Arma que está debajo del agua en *FFVII*? ¿Y a la que está en el desierto?
2. Me compré *Grandia* hace unos meses (la versión inglesa), y estoy atascado donde Sue se pone buena y Gadwin no me sigue. ¿Adónde tengo que ir?
3. ¿Para cuándo *Digimon*?

Os agradecería que respondierais a estas preguntas.
Un saludo.

**Cristian V.**
**Valencia**

1. Se pueden vencer, claro, pero no es especialmente fácil. De hecho, es especialmente difícil. Procura enfrentarte primero con Rubí (el Arma del desierto), llevar las materias «Absorción de HP» y «Magia Plus» bien crecidas y conseguir todas las materias de invocación importantes que puedas («Phoenix» y «Caballeros de la Mesa Redonda», por ejemplo). Cuanto mejor equipado vayas más posibilidades tendrás, así que tómate tu tiempo. Podríamos hacer un chiste fácil y decir que te Arma-ras de paciencia... pero no tenemos tan mal gusto, qué va.
2. Tienes que despedirte de Sue. Vete a la, en tu versión inglesa, «Mysterious Vanishing Hill» (la Misteriosa Colina que se Desvanece), y hazte a la idea de no volver a verla en el grupo.
3. Para ya (si es que no lo han vuelto a retrasar, claro). «Nunca es tarde si el bicho es bueno»...

## ADELITO DIME TÚ...

¡Hola, gente! Me llamo Jaime y pienso que vuestra revista es, sin duda, la mejor del mercado. Terminado el peloteo habitual, sólo me falta decir que os sigo desde el número 23. Iré directo al grano: tengo *FFVIII* prácticamente desde que salió, y desde hace ya unos meses me he quedado en la lucha contra Adel, en el cuarto disco. ¿Qué hay que hacer para pasárselo? ¿Me podéis resolver la duda? Seguro que sí... ¡Ah, por cierto! Si no es mucho preguntar, después de esta lucha con la bruja, ¿me queda mucho para acabar el juego? Gracias por adelantado y hasta pronto.

**Jaime**
**Santander**

Para vencer a Adel debes tener cuidado de no hacer daño a Rinoa. Fíjate en su salud y lánzale hechizos de curación de cuando en cuando, centrándote en ataques físicos contra la bruja. Será mejor que no uses la mayoría de Guardian Forces y hechizos más potentes (no querrás hacer daño a tu chica, ¿verdad?). Ten paciencia, el final está cerca...

## PELOTEO ABSURDO ES

Hola, seres superiores que cada mes llenáis nuestras absurdas cabezas con nuevos juegos (basta de peloteo). ¿Qué hay por vuestra redacción? Yo tenía algunas dudas que quisiera que me resolvierais:
1. ¿Cuál es el mejor juego de coches que existe hasta el momento?
2. ¿Y el mejor para mi G-Con45?
3. Tengo *Time Crisis* y pienso que es una —*piiiiii*—, ¿qué pensáis vosotros?




Respondedme, que os sigo desde el nº 4.

**Anónimo**
**Internet**

Pues vaya, menudo peloteo. Si las cabezas de nuestros lectores son absurdas, las nuestras serán, por lo menos, este... ¿qué rayos serán las nuestras?
1. En qué, ¿en Play? ¿En PS2? ¿En cualquier soporte? *Colin 2, GT2, MSR* y *F355* (los dos últimos de Dreamcast) son los mejores juegos de coches del universo conocido. *GT3*, el mejor del (por poco tiempo) no conocido...
2. *Time Crisis*, o cualquiera de los *Point Blank*. Depende del día que tengas.
3. ¿Y eso qué es, que no te gusta? Pues no lo hemos puesto en la respuesta anterior por ser «el menos malo»... Bajo su mecánica repetitiva (mismos enemigos en los mismos lugares) se esconde un juego de puntería adictivo, bien realizado y con un nivel completamente nuevo que no tenía la máquina original. No dura mucho, pero es divertido.

## COLINAS, ZOMBIES Y DINOSAURIOS

Hola, redactores de *PlayStation Magazine*. Soy David y tengo 15 años. Mi primera pregunta no tiene nada que ver con ningún juego, sino con vosotros:

1. Me parece que estáis cambiando de redactores, porque antes erais un pelín más simpáticos a la hora de contestar las preguntas... ¿a qué es debido?
2. Soy un auténtico fanático de *Silent Hill*, y aunque ya me lo he pasado juego con él continuamente. ¿Me podríais dar trucos para este juego?
3. ¿Podéis contar algo más de *Silent Hill 2* (del argumento sobre todo)? ¡Ah! He visto las fotos de la página web de *Silent Hill 2* y son una pasada.
4. ¿Cuánto tardará en bajar de precio PS2?
5. ¿Por qué Capcom no ha continuado con la misma línea de *Dino Crisis* y la ha pifiado con *Dino Crisis 2*? ¡De investigar, a conseguir dinero matando dinosaurios!
6. ¿Hay (o habrá, próximamente) algún juego parecido a *Silent Hill*?
7. Podrían hacer un juego donde salgan personajes famosos de otros juegos, ¿no os parece?
8. Para vosotros, ¿cuál es la mejor compañía distribuidora o fabricante de juegos? (para mí, Konami)
9. ¿Qué *RE* es mejor?
10. Contadme los últimos bombazos para PlayStation.
11. Podríais hacer un esfuerzo y hacerle sitio a la sección *Multiplayer* otra vez.

PD: Publicad mi carta, porque conozco a una chavala llamada Alessa...

**Albert**
**Internet**

1. Aquí lo llamamos el «síndrome del redactor-trimestre»: el primer mes de los nuevos fichajes transcurre bajo la angustia y el caos; el segundo es el mes de la humillación, la opresión y el sometimiento; en el tercero, quien más quien menos se la juega sacando una foto a la directora para intentar venderla como exclusiva a revistas tipo «Otros Mundos» o «Flora y Fauna». Pero nadie se cree la historia, así que todos acabamos por regresar a la redacción pidiendo disculpas con un falso propósito de enmienda. ¿Cómo no vamos a ser antipáticos?
2. Te damos uno: cuando lleves la sierra eléctrica, pulsa «⊗» y «↑» para ser invulnerable a cualquier ataque. La sierra se consigue terminando una partida con la lata de gasolina y usándola en la siguiente con la... bueno, ya sabes con qué, seguro.
3. No se sabe casi nada. Ésa es precisamente la gracia del juego, llegar a la ciudad e ir descubriendo el argumento a medida que se desarrolla la acción. Como en la primera parte, vaya. A nosotros nos gusta la idea...
4. Ah, la pregunta. Más de lo que desearíamos nosotros. De verdad.
5. ¿Cómo vamos a saberlo? Aunque te cueste creerlo, hay gente que lo pasa mejor eliminando dinosaurios que dando vueltas por ahí...
6. Sí, claro: *Silent Hill 2*. Pero éste ya lo conoces, ¿verdad? Aparte de *SH*, no hay nada que se parezca a *SH*. Es un juego único.
7. Pues sí, claro que podrían. De hecho, nos extraña que todavía no se hayan decidido a incorporar a las protagonistas de *DOA2* en el próximo *Track & Field*. ¿En qué están pensando?
8. Konami está bien, sí. También nos encanta Sega, que con la nueva estrategia multiplataforma va a situarse en un *pis-pas* entre las más boyantes (si no la que más, ya veremos).
9. El primero tiene la atmósfera más conseguida, y el tercero (*RE: Némesis*)



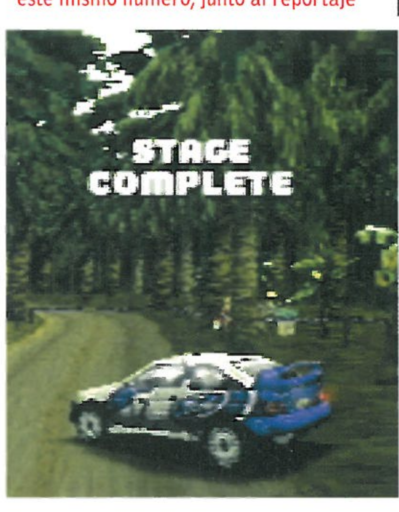
es el más completo. Por supuesto no contamos a *Code: Verónica*, que se llevaría el título de calle si no fuera porque aún no ha salido en PS2.
10. Uno, dos, tres... No, espera: «kaboum, kabam, kachipum... ». Es cierto, no hay grandes expectativas. El último fue *FFIX*, y lo que venga a partir de él serán gratas e inesperadas sorpresas. A ver qué pasa.
11. Sí, podríamos, pero estamos agotados con tantas preguntas. Lo «hablaremos» («¡glups!») con nuestra directora a ver qué opina, ¿vale? ¿VALE? Ya te vale...
PD: ¿Perdón? ¿Y esa quién es? Nosotros conocemos a una tal Alesha (con h), pero sólo de verla en fotos y calendarios a los que menores como tú no deberían tener acceso. ¿Se puede saber qué clase de revistas lees?

## A LA CUARTA, ¿VA LA VENCIDA?

Hola, gente de *PlayStation Magazine*. Os leo desde el número 3 (y porque no llegué a tiempo al primero, que si no lo compraba). Qué tiempos aquéllos en los que poníais 4 demos y era «todo un lujo». Me gustaría saber cuándo anunciaréis a los ganadores del sorteo de una PS2 (y de sus complementos), ya que es el cuarto concurso en que participo y estaría bien llevarse una gran alegría. Tengo una PSX que tiene 6 años, y la verdad es que no va muy fina. ¿Me podríais decir si bajará el precio de PS2 algún año (o siglo) de éstos? ¿Qué tal unas 64.995 ptas,? Si alguien tiene una y está dispuesto a venderla, que me avise a mi correo: atagarcia@yahoo.es.

Espero leeros muchos años más. VIVA PLAYSTATION y PS2. Gracias.
**Pablo García de Palau Roca**
**Internet**

El resultado del concurso se publica en este mismo número, junto al reportaje de la III Edición de los Premios PlayStation Magazine. En cuanto al precio de PS2, tal vez no baje hasta las próximas Navidades. Se decía que Sony podría anunciar una ligera rebaja en el último E3, aunque esto sólo le causaría pérdidas económicas y (como en el lanzamiento) problemas gordos de *stock*. A la hora de escribir estas líneas todavía no sabemos cuál ha sido la última palabra de la compañía al respecto (si es que ha habido una última palabra), pero, de todas formas, la falta de competencia en el mercado hasta finales de año nos empuja a ser pesimistas...




## PCs, PS2 Y PSX

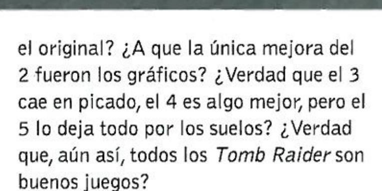
Sois los mejores, os sigo desde el número 11 (cuando me compré una PlayStation). A lo que iba:
1. Os quería preguntar si hay algún juego para PSX, como *Flight Simulator* para PC, y que no sea de guerra (tipo *Ace Combat*).
2. ¿Saldrán también para PSX juegos como *Final Fantasy X*?
3. ¿Lanzarán algún juego de los Simpsons que no sea el de lucha (que ya lo tengo y es genial)?

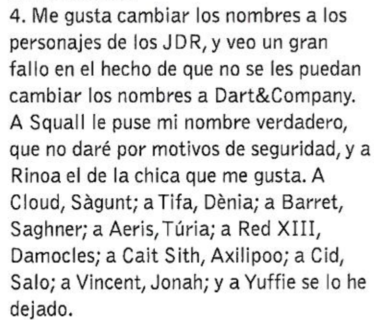
Gracias, seguid así y, por favor, contestad.
**Arturo**
**(Alicante)**

1. Bueno, tienes *R/C Stunt Copter*, que no es exactamente como *Flight Simulator* (manejas un helicóptero de aeromodelismo) pero tal vez te guste. Es corto, difícil y está muy bien hecho. Échale un vistazo.
2. No, ni de broma. *FFX* le queda demasiado grande a la pequeña Play.
3. Seguramente. Tal vez uno de *skate*, y puede que alguno más; las licencias están para aprovecharse.

## EL MÓVIL DEL HIJO PRÓDIGO

Soy Odín y, en primer lugar, me gustaría felicitaros por la revista tan buena que hacéis. También quisiera criticar el hecho de que cada vez ponéis menos demos en el CD, pero aún así sois la mejor revista de todas. Si costaseis la mitad y no tuvierais CD, os seguiría comprando (con más ganas incluso). Me gustaría plantear una serie de preguntas:
1. Tuve una «aventurilla» de seis meses con otra revista, pero estoy muy arrepentido de eso. Por ello, os pido perdón y vuestra opinión sobre *TOCA World Touring Cars* y *Dino Crisis 2*.
2. Me encanta *Legend of Dragoon*, pero no más que *Final Fantasy VIII* (aunque sí más que *FFVII*).
3. ¿Verdad que el mejor *Tomb Raider* es el original? ¿A que la única mejora del 2 fueron los gráficos? ¿Verdad que el 3 cae en picado, el 4 es algo mejor, pero el 5 lo deja todo por los suelos? ¿Verdad que, aún así, todos los *Tomb Raider* son buenos juegos?
4. Me gusta cambiar los nombres a los personajes de los JDR, y veo un gran fallo en el hecho de que no se les puedan cambiar los nombres a Dart&Company. A Squall le puse mi nombre verdadero, que no daré por motivos de seguridad, y a Rinoa el de la chica que me gusta. A Cloud, Sàgunt; a Tifa, Dènia; a Barret, Saghner; a Aeris, Túria; a Red XIII, Damocles; a Cait Sith, Axilipoo; a Cid, Salo; a Vincent, Jonah; y a Yuffie se lo he dejado.
5. En cuanto a PS2, creo que Sony se ha equivocado porque es muy cara de programar. Pienso que la gente se puede comprar una consola más barata, pero con juegos de igual o mejor calidad, aunque no tenga DVD. ¿No creéis que la gente se decantará por otra consola? Lo digo, por supuesto, por X-Box. Eso es lo que yo creo que va a suceder, pero me caen mejor los de Sony.





Bueno, creo que aquí me despido, y ojalá la carta llegue a su destino en menos de 3 años. O mejor, ojalá llegue.
**Salva Ferrer**
**Silla (Valencia)**

Odín, Odín... ¿De qué nos suena ese nombre?... ¿Sueles montar a caballo?

1. Bueno, has recapacitado, eso está bien. Perdonamos tu pequeño desliz, pero vamos a dejar de invocarte por una temporada. Que no te parezca mal, ¿eh? *TOCA WTC* es decepcionante, y queda muy por debajo de, por ejemplo, *Colin 2* (también de Codemasters); la segunda parte de *Dino Crisis* está bastante bien (un 8/10 en *PSMag* 47), aunque es un tipo de juego que no gusta a todo el mundo.
2. Vale. A mucha gente también, pero n más de la que debería (aunque sí más d la que parece).
3. El original es estupendo, pero también el último capítulo (¿cómo que «lo deja todo por los suelos»?). El que menos nos gusta, el tercero. Y sí, todos son buenos juegos... pero unos mejores que otros. Y más parecidos entre sí de l deseable.
4. Pues tú mismo, amigo Salva Ferrer (menuda forma de mantenerse en el anonimato). Por cierto, lo de Axilipoo está gracioso, pero queda poco castizo. ¿Por qué no Achilipú, directamente?
5. La dificultad que entraña programar para PS2 tiene una gran ventaja (además de muchos inconvenientes), y es qu permite un gran control sobre la máquina. Probablemente veamos varia «generaciones» de software hasta que se empiece a alcanzar el techo de PS2, lo que se traduce en juegos cada vez mejores y una vida útil más larga de lo esperado.
El DVD es un extra que apenas encare la consola (no se necesita hardware específico para reproducirlo), y los mot vos por los que X-Box no va a ofrecer esta posibilidad de serie son, como mínimo, sospechosos. La gente tendrá que pagar después por algo que su X-Box puede hacer sin problemas, pero que en principio no ha sido implementado por vete-tú-a-saber qué extrañas y confusas estrategias de mercado. Y el precio de ambas consolas (PS2 con DVD, X-Box sin él) será aproximadamente el mismo cuando Microsoft pong su criatura a la venta... Que no está nac claro, vaya.

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

# ESPACIO CD

## UNOS MONIGOTES Y UN MURCIÉLAGO NOS VISITAN EN EL DISCO DE DE DEMOS 54




BATMAN OF THE FUTURE
TELEÑECOS: UNA AVENTURA MONSTRUOSA
C-12: RESISTENCIA FINAL
ARMY MEN: AIR ATTACK 2
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
ISS PRO EVOLUTION 2
READY 2 RUMBLE ROUND 2

### PARA UTILIZAR EL DISCO 69

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.




# Batman Of The Future

| | |
|---|---|
| ■ DISTRIBUIDOR | Ubi Soft |
| ■ GÉNERO | Acción/aventura |
| ■ PROGRAM | Demo Jugable |

La mayor de las amenazas vuelve a sembrar el pánico en Gotham City y a poner en jaque a Batman. El Joker ha vuelto a la ciudad.

Por lo visto, el exilio forzado del payaso más letal y con más vidas que un gato que haya pisado Gotham no ha cambiado mucho el carácter agrio de este príncipe del crimen, que sigue empeñado en asesinar y sembrar el caos por doquier. Después de que un envejecido Bruce Wayne esté a punto de morir a causa de uno de los ataques del Joker, el nuevo Batman, el joven Terry McGinnis, se encargará de vengar a su mentor y jubilar al villano de una vez por todas.

En nuestra demo tú eres el nuevo Batman y tienes que abrirte paso por el primer nivel del juego, el Centro de Investigación Aerospacial de Gotham.

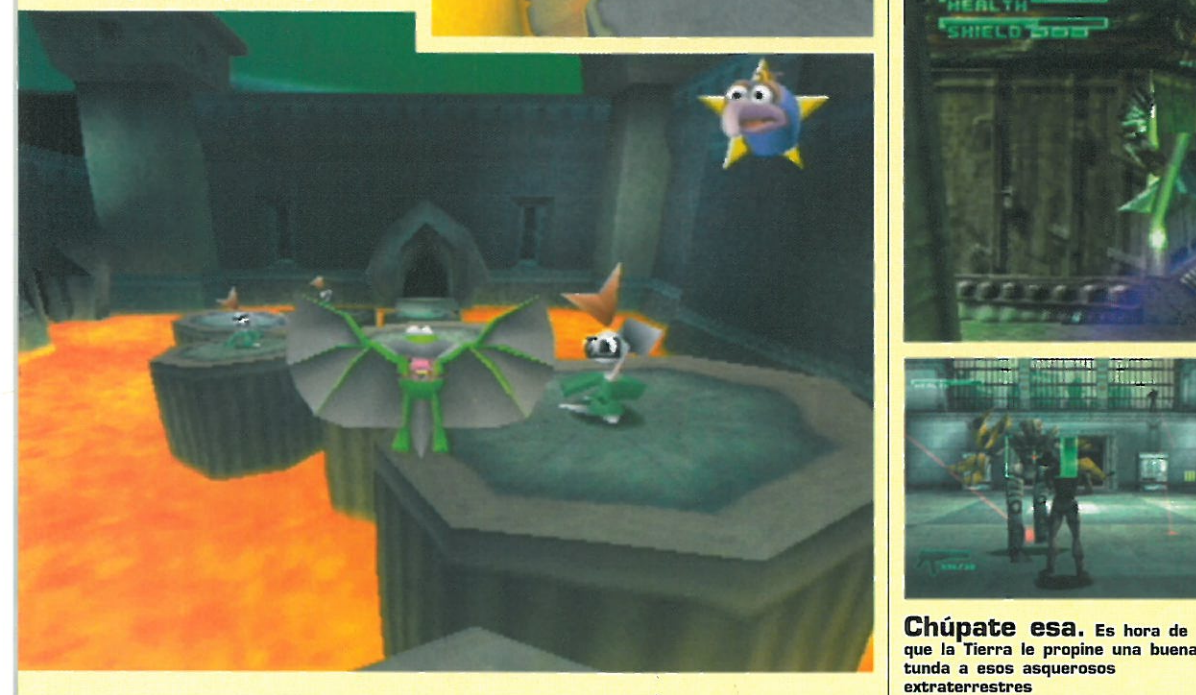
**Leotardos.** El cruzado enmascarado se ajusta las mallas antes de enfrentarse a los malos, preparándose para lo que se le viene encima

### ■ Controles

| | |
|---|---|
| ←→↓↑ | Dirección |
| ▢ | Puñetazo/utilizar arma |
| △ | Utilizar llaves/abrir puerta |
| ⊗ | Patada |
| ◯ | Saltar |
| R1 | Bloquear |
| L1 | Cambiar entre los modos Caminar y Correr |
| R2 | Agacharse |
| L2 | Escoger arma |
| START | Pausa |

### ■ Características adicionales

El juego completo cuenta con cinco battrajes distintos, diez tipos de armas y dispositivos, 16 niveles en 3D y muchas cosas más.



**Peluches al rescate.** Gustavo y compañía se han convertido en monstruos; asegúrate de que no sea para siempre...

# Teleñecos: Una aventura monstruosa

| | |
|---|---|
| ■ DISTRIBUIDOR | Sony |
| ■ GÉNERO | Plataformas |
| ■ PROGRAMA | Demo Jugable |

Gustavo y toda su panda están en un aprieto, momento idóneo, pues, para que surjan a la luz nuevos héroes. Así que el primo de Gustavo, Robin, da un paso al frente dispuesto a desfacer entuertos.

En esta demo jugable encontrarás dos niveles que probar. El primero, Peacock Purgatory, es una aventura de desplazamiento libre. El segundo, Muck Monster Slimeth, pondrá a prueba tu habilidad y coordinación.

■ **Controles**

| | |
|---|---|
| ←→↓↑ | Dirección |
| ⊗ | Saltar |
| ◎ | Disparar |
| L1 | Itinerario |
| R1 | Correr |
| L2 | Girar la pantalla en el sentido de las agujas del reloj |
| R2 | Girar la pantalla en el sentido inverso a las agujas del reloj |
| START | Menú del juego |

■ **Características adicionales**

El juego completo cuenta con 18 niveles y seis monstruosos jefes teleñecos que derrotar.



■ **Más información**

Da un vistazo a la *review* completa aparecida en *PSMag 46*.

# Video Gallery

*PSMAG* TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA




**Chúpate esa.** Es hora de que la Tierra le propine una buena tunda a esos asquerosos extraterrestres

# C-12

| | |
|---|---|
| ■ DISTRIBUIDOR | Sony |
| ■ GÉNERO | Acción/aventura |
| ■ PROGRAMA | Vídeo |

Llevamos siglos pidiendo a gritos una aventura de acción de calidad y por fin Sony nos ha complacido. Este título está ambientado en un futuro en el que los alienígenas no sólo han invadido el planeta, sino que además han masacrado a los más débiles y han decidido convertir al resto de humanos en letales esclavos robóticos a sus órdenes. Tú eres Vaughan, la última y más prometedora esperanza de la Resistencia; un humano modificado que se niega a doblegarse ante esta escoria asesina extraterrestre. Más que un simple *shoot 'em up*, *C-12: Resistencia final* combina el sigilo de *Metal Gear Solid* con la acción pura y dura de *Syphon Filter*. Y podrás patearle el trasero a los alienígenas por todo un país entero.

■ **Características adicionales**

El juego completo te ofrece varias misiones para que Vaughan, este arsenal con patas, se enfrente a los alienígenas. Encontrarás un modo en primera persona y montones de armas de tecnología punta a las que echar el guante.

■ **Más información**

Vuelve atrás un par de números y léete nuestra exhaustiva *review*. Muy pronto también tendrás en tus manos algunos prácticos consejos...

# Army Men: Air Attack 2

| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | Virgin |
| GÉNERO | Acción/aventura |
| PROGRAMA | Vídeo |

El mejor *AM* que puedes encontrar. En *Air Attack 2* tendrás que enfrentarte a los despiadados marrones desde tu helicóptero. Eres el heroico piloto conocido como Capitán Blade y te haces a los cielos en diversos helicópteros de combate con el fin de escacharrar tanto como puedas la maquinaria bélica marrón. Hay 22 misiones (con campañas tanto individuales como colectivas) y montones de armas, helicópteros y elementos tácticos que tener en cuenta..



**Vaya marrón.** Pasarse las misiones exige estrujarse un poco el cerebro

# Army Men: Sarge's Heroes 2

| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | Virgin |
| GÉNERO | Acción/aventura |
| PROGRAMA | Vídeo |

Un poco más de acción plástica. Esta vez eres el no menos heroico Sargento, especializado en misiones de rescate de comandos. Tendrás que acribillar a enfurecidas hordas de marines marrones, además de rescatar a tus hermanos de armas en peligro. Una vez cumplidos los objetivos tienes que irte por un portal y ponerte a salvo. El juego completo también ofrece combates a muerte para dos jugadores en una variada serie de escenarios, tanto exteriores como cubiertos.




**Abran fuego.** Hay que ver la de cosas que saben hacer los soldaditos de plástico de hoy día...

# El Emperador y sus locuras

| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | Sony |
| GÉNERO | Plataformas |
| PROGRAMA | Vídeo |

Basado en la película de Disney de idéntico nombre, *El emperador y sus locuras* es un juego de plataformas al estilo *Toy Story 2*. Asumes el papel de Kuzco, un emperador azteca convertido en llama por un malvado enemigo que deberá recuperar su trono con la ayuda de Pacha, un bondadoso pastor de llamas. El juego tiene un montón de niveles basados en la película, minijuegos y una saludable dosis de alocado humor para animar la cosa.



**Emperador flameado:** tómese un emperador, conviértase en llama y... ¡listo!

# ISS Pro Evolution 2

| | |
|---|---|
| DISTRIBUIDOR | Konami |
| GÉNERO | Simulador de fútbol |
| PROGRAMA | Vídeo |

Simple y llanamente, el mejor juego de fútbol que haya existido jamás. *ISS Pro E2* es un imperativo para cualquier propietario de una PlayStation. Contempla como el deporte rey alcanza el estatus de obra de arte poligonal gracias a unos fluidos pases, unas intrincadas paredes y un sistema de chutes basado en una barra de potencia que garantiza que no haya dos disparos a puerta iguales. Mejor que el original, con más modos y más realismo, este juego es poesía en movimiento. Para ver el análisis de *ISS Pro E 2*, regresa a nuestra *review* del número 52.

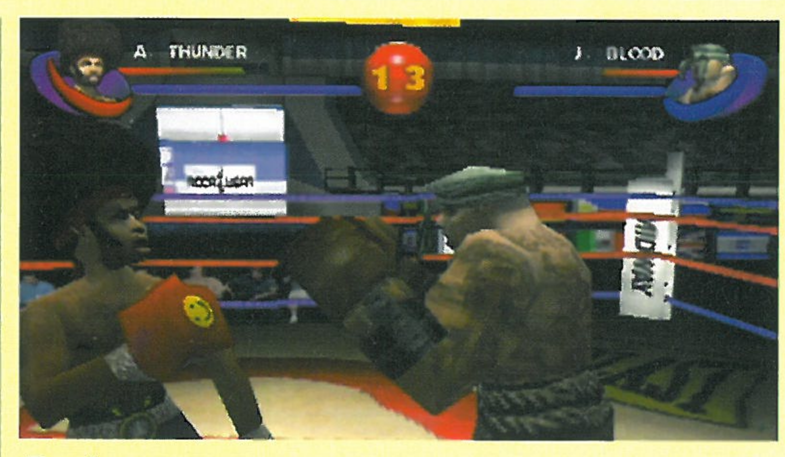



**Deleite.** Los gráficos, la jugabilidad y, sobre todo, la sensación de vivir el deporte rey. Un placer para tus ojitos

# Ready 2 Rumble Round 2

| | |
|---|---|
| ■ DISTRIBUIDOR | Infogrames |
| ■ GÉNERO | Boxeo |
| ■ PROGRAMA | Vídeo |

Más vapuleos frenéticos entre los alocados príncipes del boxeo. *Ready 2 Rumble Round 2* es, cuanto menos, estrambótico, con las apariciones estelares del príncipe del pop, Michael Jackson, la inmensa estrella de la NBA, Shaquille O'Neal, y el expresidente Bill Clinton (a quien tendrás que desbloquear junto con su pareja en el *ring*, la nueva senadora, Hillary). El juego sigue siendo igual de divertido y hasta más rápido que su predecesor. En el vídeo podrás ver a Afro Thunder, Jet «Iron» Chin y al resto de la panda reventándose los morros los unos a los otros, activando los molones «Rumble» y burlándose del más pintado. Ríete un poco.




**¡Bum!** Puede que no sea una fiel recreación de este noble deporte (?), pero *Ready 2 Rumble Round 2* es, sin duda, de lo más divertido

# Burstrick

| | |
|---|---|
| ■ DISTRIBUIDOR | Virgin |
| ■ GÉNERO | Deportes de riesgo |
| ■ PROGRAMA | Vídeo |

El *wakeboard* es tan «lo último» que la mayoría de gente todavía no ha oído hablar de él. Se trata de una variante del esquí acuático en la que aprovechas la estela de una lancha para lanzarte por unas rampas y marcarte las mil y una piruetas clavado en una especie de *snowboard* con los extremos recortados. *Burstrick*, de Virgin, te brinda la oportunidad de participar en este molón deporte de riesgo desde la comodidad de tu propia casa, haciendo rebotar la tabla contra las olas y marcándote picados de 740º y otras figuras la mar de extravagantes con la facilidad de un profesional experimentado. Este vídeo te permite ver qué harían los profesionales para ir marcando puntos durante las diferentes competiciones y desafíos presentes en el juego. Pero vaya antes una advertencia: ni se te ocurra ir a playa a intentar las mismas piruetas con un roído tablón y una cuerda atada a un patín.




**Zambúllete.** Empápate de la inminente moda del *wakeboard* con *Burstrick*

# Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

- HAZ RODAJAS A LAS HORDAS ALIENÍGENAS CON *C-12: RESISTENCIA FINAL*
- PONTE AL SOLECITO CON *CALIFORNIA WATERSPORTS*
- Y ADEMÁS, *POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE*, *FREESTYLE SCOOTER* Y MUCHO MÁS




C-12: Resistencia Final




California Watersports



Power Rangers

# ¡Suscríbete!

## A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y CONSIGUE GRATIS...

**PlayStation Magazine**

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ............................................
..............................................................
Calle: .........................................................
Población: .....................................................
Provincia: .......................... C.P.: ....................
Teléfono .......................................................

**Forma de pago**

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: .............................................
Caducidad: ......................................................

Firma:

**Domiciliación bancaria (excepto extranjero)**

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ..........................................................
N.°: ............. Población: ....................................
C.P.: ...................... Provincia: ...........................
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ..........................................

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

**Firma del titular**

............., a ............. de ......... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

UN JUEGO DE *EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE, POINT BLANK 2* O *ACTION MAN MISSION XTREME*

Y, ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

Diez lotes compuestos por dos grandes clásicos de la Serie Valor: *Tekken* y *Ridge Racer*




**Remite el boletín adjunto por carta o fax a:**





MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

Expertos en Videojuegos




www.centromail.es

PROMOCIONES VALIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS




PLAYSTATION 2
69.900

PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S
144.900




VOLANTE F. SPEEDSTER 2 + FORMULA ONE 2001
~~19.990~~ 19.490

CABLE RFU ADAPTOR SONY
~~3.990~~ 3.790

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY
~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERAC
~~4.990~~ 3.990






DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3
4.990



MEMORY CARD 8 Mb.
~~6.990~~ 6.490



MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3
5.990



MULTI TAP
~~7.990~~ 7.490



VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2
~~12.990~~ 12.490



CRAZY TAXI



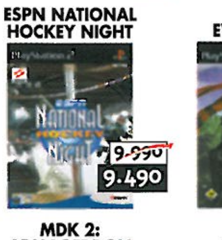

~~9.990~~ 9.490



7 BLADES
~~9.990~~ 9.490



ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER
~~9.990~~ 9.490



ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT
~~9.990~~ 9.490



EVERGRACE
~~9.995~~ 9.495



EXTERMINATION
~~9.990~~ 9.490



FIFA 2001
~~10.490~~ 9.990



FORMULA ONE 2001
~~9.990~~ 9.490



KENGO: MASTER OF BUSHIDO
~~9.995~~ 9.495
COMIC DE REGALO



MDK 2: ARMAGEDDON
~~9.990~~ 9.490



MOTO GP
~~9.990~~ 9.490

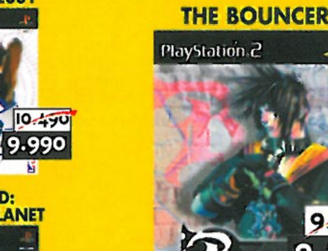


NBA HOOPZ
~~9.990~~ 9.490



NBA LIVE 2001
~~10.490~~ 9.990

THE BOUNCER




~~9.990~~ 9.490



QUAKE III REVOLUTION
~~10.990~~ 10.490



RED FACTION
~~10.990~~ 10.490



RING OF RED
~~9.990~~ 9.490



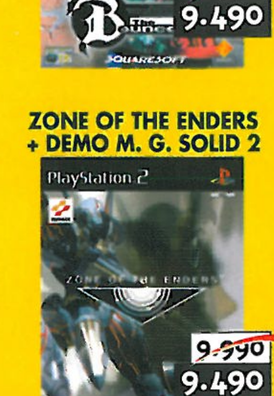
RUMBLE RACING
~~10.990~~ 10.490



SHADOW OF MEMORIES
~~9.990~~ 9.490

SILPHEED: THE LOST PLANET
~~9.990~~ 9.490

ZONE OF THE ENDERS + DEMO M. G. SOLID 2




~~9.990~~ 9.490



SKY ODYSSEY
~~9.990~~ 9.490



STARS WARS: EP. 1 - STARFIGHTER
~~10.490~~ 9.990



STREET FIGTHER EX 3
~~10.490~~ 9.990



TEKKEN TAG TOURNAMENT
~~9.900~~ 9.490



TIGER WOODS PGA TOUR 2001
~~10.990~~ 10.490

UNREAL TOURNAMENT
~~10.995~~ 10.495

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por internet 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 junio

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT


DISCOVI
DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS
¿TIENES UNA TIENDA
DE VIDEOJUEGOS?
¿QUIERES MONTARTE UNA?
PONTE EN CONTACTO
CON NOSOTROS
-SOMOS MAYORISTAS-
DISPONEMOS
DEL MÁS AMPLIO
SURTIDO DE
CONSOLAS-
VIDEOJUEGOS-
PERIFÉRICOS-
ACCESORIOS..
SIN FRANQUICIAS-
SIN CUOTAS MENSUALES
SERVICIO 24 HORAS
INFÓRMATE EN:
DISCOVI SL
TFNO: 976 39 21 51
FAX: 976 29 38 82
e-mail: discovi@pixar.es
C/MARTINEZ RUIZ AZORIN, 9-11
local 3
50002 ZARAGOZA




MEL infort
Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda españa
NUEVA DIRECCIÓN:
URBANIZACIÓN HOYA
DE LOS PATOS, 250
03111 BUSOT
ALICANTE
TEL.: 965 699 699
FAX.: 965 699 547
En Videojuegos e Informática
simplemente
¡¡LO TENEMOS TODO!!
ENTREGA EN 24 HORAS



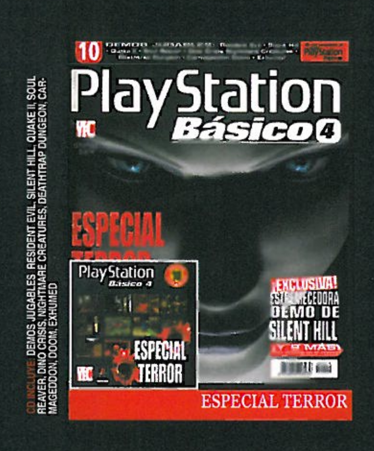

1.000 pts. descuento
EVIL DEAD
HAIL TO THE KING
7.990 6.990
PlayStation
• Recorta y rellena los datos.
• Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
• Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).
Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL
NOMBRE
DOMICILIO
CÓDIGO POSTAL
POBLACIÓN
PROVINCIA
TELÉFONO
TARJETA CLIENTE SI NO
NÚMERO
DIRECCIÓN E-MAIL
CPG
CENTRO MAIL
www.centromail.es
CADUCA EL 30/06/2001
NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

# COMPLETA TU COLECCIÓN DE DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION DE TODA LA HISTORIA





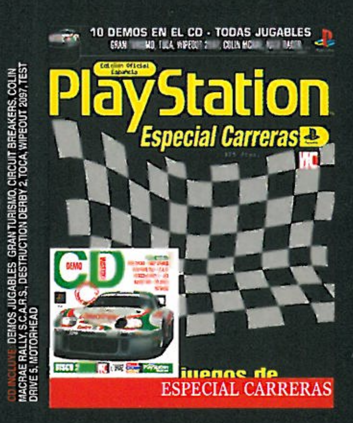












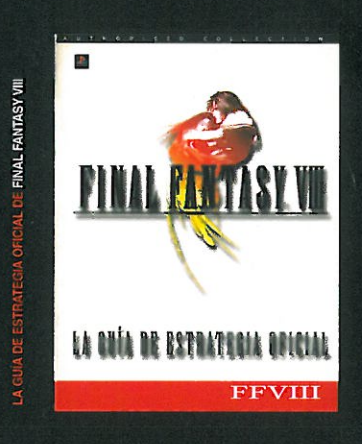














**Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:**

**MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20 - 08022 BARCELONA**

**FORMA DE PAGO: Contra reembolso (+400 Ptas. gastos de envio)**

**Precio de cada ejemplar 975 Pesetas**




# M·G·K

LOS PESOS-PESADOS del VIDEOJUEGO

PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79

# TIENDAS

## ALICANTE

**MGK** Altea
Avda. de la Nucía, 19
**Tel. 96 688 22 11**

**MGK** Benidorm
C. C. LA MARINA
**FINESTRAT**
**Tel. 966 831 569**

**MGK** Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. **966 70 67 11**

**MGK** Villajoyosa
C/. Aitana, 3
**Tel. 966 853 676**

## BADAJOZ

**MGK** Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. **924 30 40 72**

## MADRID

**MGK** Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
**Tel. 913 135 402**

**MGK** Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
**Tel. 916 639 509**

**MGK** Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. **916 640 269**

## MURCIA

**MGK** Cieza
C/. Ello, s/n
**Tel. 968 456 639**

## PALENCIA

**MGK** Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. **979 165 802**

## SANTANDER

**MGK** Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. **942 345 239**

## SORIA

**MGK** Soria
Avda. Mariano Vicen, 7
**Tel. 975 228 181**

## VALENCIA

**MGK** Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. **962 287 105**




SPEEDSTER 2




BLAZE
PISTOLA FALCON
CON PEDAL Y PUNTERO LASER




CRAZY TAXI
MTV MUSIC GENERATOR
STAR WARS SUPER BOMBAD RACING




ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y LLÉVATE A CASA UN REGALO MGK!

www.mgk.es
previews trucos noticias novedades chat top10

# ¡RECICLA TU COLECCIÓN!



MGK TE DA LA OPORTUNIDAD DE VENDER TUS JUEGOS Y PELICULAS DVD USADOS Y COMPRAR JUEGOS USADOS CON TOTAL GARANTÍA - NO TE LO PIERDAS.

¡PREGUNTA EN TU TIENDA MAS CERCANA!




# ¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?

La **mejor imagen** de tienda con la posibilidad de unir **DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICAT DEL JUEGO** se une a **MGK** para ofrecer un **CENTRO DE OCIO** único.

Te lo ponemos en bandeja - Busca, Compara y Elige MGK

**Infoline FRANQUICIA: 965 718 079**

# MUNDO GAMES

Precios válidos salvo error tipográfico

<<Nuestras Tiendas>>

- **CALAHORRA** Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)
- **MADRID** Vital Aza 48 (91 408 95 57)
- **PLASENCIA** Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)
- **MADRID** Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)
- **LAS PALMAS** Juana de Arco 2 (928 231 306)
- **MADRID** Av. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)
- **PAMPLONA** Padre Barrace 5 B° (948 26 93 91)
- **FUENLABRADA** Zamora 13 (91 697 40 54)
- **GERONA** (La Junquera) Pl. Villera "El Cervol" (972 55 42 76)
- **RONDA** Av. Málaga /E. Redondo (952 19 00 64)

FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
TELÉFONOS: 91 551 00 04 / 677 62 89 65

PEDIDOS 91 433 16 44

ENVIOS
- Urgente 24 horas (mensajería): 790pts (península)
- Vía Postal 5 días: 490pts

## PLAYSTATION 2















| | |
|---|---|
| 24 H. LE MANS | CONS. |
| CRAZY TAXI | 9490 |
| DEAD OR ALIVE 2 | 9490 |
| EA F1 CHAMPS. | 9990 |
| EXTERMINATION | 9490 |
| FIFA 2001 | 9990 |
| FORMULA ONE 2001 | 8990 |
| GIFT | 9990 |
| GRAN TURISMO 3 | CONS. |
| INT. TRACK & FIELD | 8990 |
| LA FUGA MONKEY ISL. | CONS. |
| MDK 2 | 9490 |
| MOTO GP | 9490 |
| KNOCKOUT KINGS 2001 | 10490 |
| NBA LIVE 2001 | 9990 |
| PATO DONALD CUAC | 7990 |
| ONI | 9990 |
| QUAKE 3 REV | 10490 |
| READY TO RUMBLE | 9490 |
| RC REVENGE PRO | 5990 |
| RIDGE RACER V | 9490 |
| RING OF RED | 8990 |
| SHADOW OF MEMOR. | 8990 |
| SKY ODYSSEY | 9490 |
| SSX | 9990 |
| ST. FIGHTER EX3 | 9990 |
| SUMMONER | 9990 |
| SUPER BOMBAD RAC. | 9990 |
| SURFING H3O | 11490 |
| TEKKEN TAG | 9490 |
| THEME PARK WORLD | 9990 |
| TIGER WOODS 2001 | 10490 |
| TOP GEAR DAREDEVIL | 10490 |
| UNREAL TOURNAM. | 9990 |
| WINBACK | 9490 |
| XGAMES WINTER | 8990 |
| ZONE + DEMO MGS2 | 8990 |

## Dreamcast
(Juegos desde 3990)






| | |
|---|---|
| CHICKEN RUN | 5990 |
| DINOSAURIO | 5990 |
| ECCO DOLPHIN | 4490 |
| FERRARI 355 | 3990 |
| F1 WORLD GRAND PRIX 2 | 5990 |
| NBA 2K | 4490 |
| PHANTASY STAR OL | 5990 |
| READY TO RUMBLE 2 | 5900 |
| SEGA GT | 4490 |
| SONIC SHUFFLE | 5990 |
| SPACE CHANNEL 5 | 4490 |
| TIME STALKER | 5990 |
| TRAIDER CHRONIC. | 5990 |

## NINTENDO 64











| | |
|---|---|
| BANJO TOOIE | 11490 |
| MARIO PARTY 2 | 8990 |
| POKEMON PUZZLE | 11490 |
| POKEMON SNAP | 9990 |
| TUROK 3 | 9990 |
| WCW MAYHEM | 8990 |
| ZELDA 2 | 10990 |

## PlayStation / PS one













| | |
|---|---|
| ALIEN RESURRECCION | 5990 |
| ALONE IN THE DARK 4 | 6990 |
| BUZZ LIGHTYEAR | 6990 |
| C-12 RESISTANCE | 6990 |
| CRASH BASH | 6490 |
| DIGIMON WORLD | 7490 |
| DRACULA 2 | 6490 |
| DRIVER 2 | 6990 |
| EGIPTO 2 | 4690 |
| EL REY LEON | 6990 |
| EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS | 4690 |
| FINAL FANTASY IX | 9290 |
| FORMULA ONE 2001 | 6490 |
| ISS PRO EVOLUTION 2 | 6490 |
| LEGEND OF DRAGON | 7490 |
| LA SIRENITA 2 | 4990 |
| MANAGER LIGA 2001 | 7290 |
| MS PACMAN | 6490 |
| PATO DONALD CUAC | 6490 |
| POINT BLANK 3 | CONS. |
| RAYMAN 2 | 6290 |
| ROL. GARROS 2001 | 4690 |
| TIME CRISIS+PISTOLA | 7990 |
| TOMB RAIDER CHRONIC. | 7490 |
| TOY STORY RACER | 6990 |
| UEFA CHALLENGE | 4990 |
| VANISHING POINT | 7290 |
| 007 RACING | 7490 |
| 102 DALMATAS | 6490 |

### PlayStation Platinum – Value Series

| | |
|---|---|
| COOL BOARDERS 4 | 3690 |
| DINO CRISIS | 3990 |
| FINAL FANTASY 8 | 3690 |
| GRAN TURISMO 2 | 3690 |
| RIDGE RACER 4 | 3690 |
| SILENT HILL | 3890 |
| SPYRO 2 | 3690 |
| STREET FIGHTER XPLUS | 3990 |
| TARZAN | 3690 |

## GAME BOY COLOR











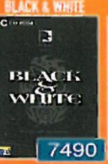


| | |
|---|---|
| 102 DALMATAS | 5790 |
| ACTION MAN | 5790 |
| ANTZ RACING | 5790 |
| DEADLY SKIES | 5290 |
| DONKEY K. COUNTRY | 5990 |
| FIFA 2000 | 3990 |
| INTERN. KARATE | 5490 |
| L TXF SUMMER GAMES | 5290 |
| MARIO DELUXE | 5490 |
| MARIO GOLF | 5490 |
| MARIO TENNIS | 5490 |
| MICROSOFT PINBALL | 5490 |
| NASCAR 2000 | 3990 |
| POKEMON (TODOS) | 4990 |
| POKEMON ORO / PLATA | 6990 |
| REY LEON SIMBA ADV | 5790 |
| ROAD CHAMPS | 5790 |
| ROAD RASH | 5990 |
| S. FIGHTER ALPHA | 3990 |
| TOMIC TROUBLE | 3990 |
| TOY STORY RACER | 5790 |
| TINTIN PRISIONERS | 3990 |
| WALT DISNEY RACING | 5490 |
| WARIO LAND 3 | 5490 |
| ZIDANE | 5490 |

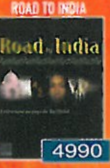
¡¡TENEMOS MAS TITULOS, LLAMANOS!! ;-)

## PC CD ROM










| | |
|---|---|
| AIKENS ARTIFACT | 4990 |
| BLACK & WHITE | 7490 |
| COLIN MAC RAE | 7490 |
| DESPERADOS | 6490 |
| F1 SEASON 2001 | 5990 |
| HITMAN | 6990 |
| LA PRISION | 3990 |
| ROAD TO INDIA | 4990 |
| R. GARROS 2001 | 4690 |
| THE FALLEN | 2990 |
| T. RAIDER CHRONICLES | 7490 |
| TRIBES 2 | 5490 |

## PLAYSTATION 2
74900

- MEM. CARD SONY: 6.990 pts.
- DUALSHOCK SONY: 4.990 pts.
- DUALSHOCK GAMESTATION: 3.490 pts.
- CABLE RGB: 990 pts.
- CABLE RFU: 1.490 pts.
- DVD C. REMOTO: 3.990 pts.
- MULTITAP: 5.990 pts.
- VERTICAL STAND: 1.690 pts.

## PSX




- MEMORY 1MB + LLAVERO: 1.690 pts.
- MEMORY CARD 2 MG: 2.290 pts.
- MEMORY CARD 8MG: 2.990 pts.
- MANDO DOMINIUM: 1.490 pts.
- DUAL SHOCK GAMESTATION: 3.490 pts.
- CABLE RFU: 1.490 pts.
- CABLE RGB+ S. AUDIO: 990 pts.
- MULTITAP: 4.290 pts.

## DREAMCAST


19990

DreamCast + NBA 2K o Eco Dolphin = 24.990

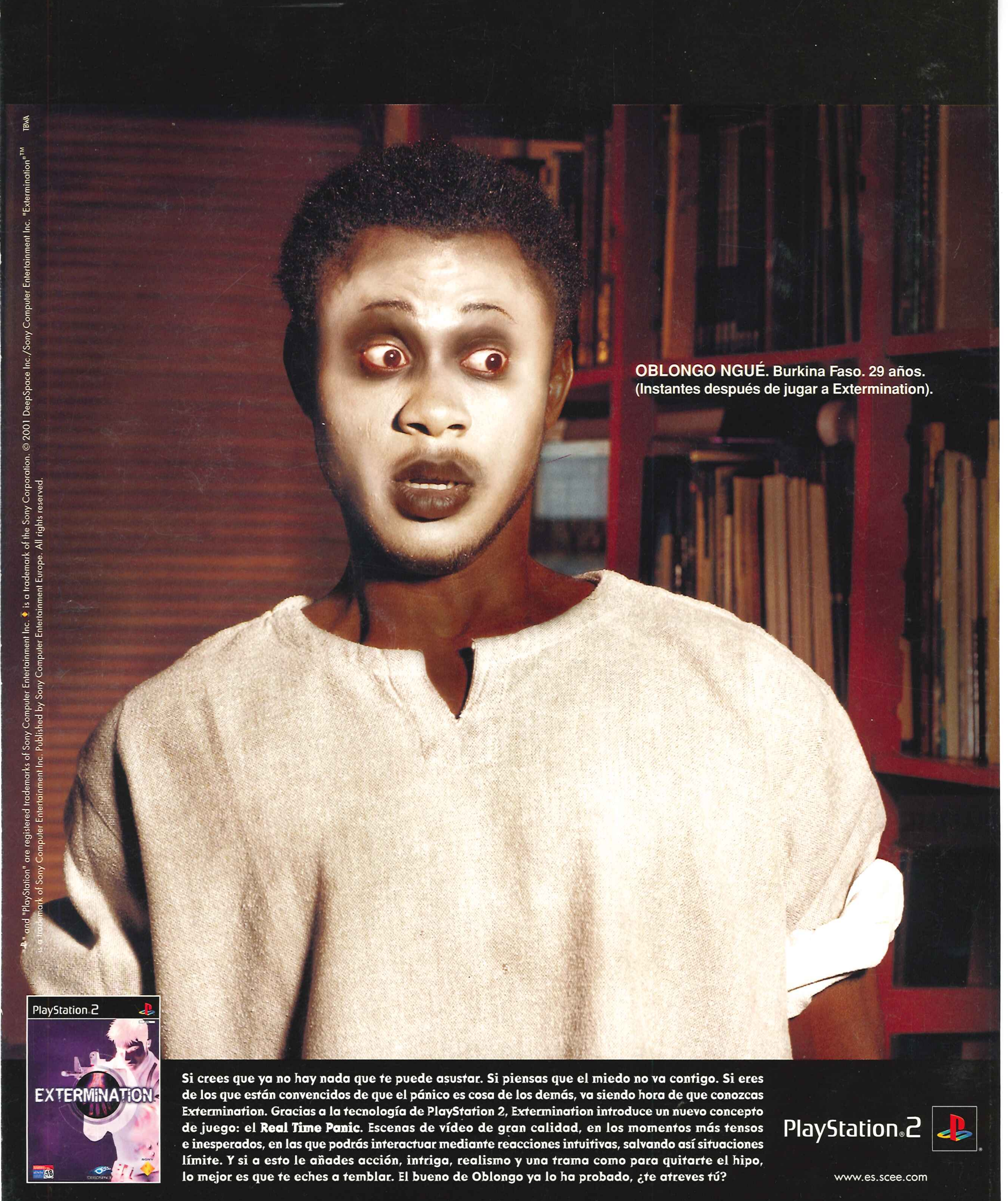
- RATON: 4.990 pts.
- MANDO SEGA: 4.990 pts.
- MAN. GAMEST.: 3.990 pts.
- PISTOLA GAMEST.: 5.490 pts.
- VIBRATION GAMEST.: 2.990 pts.
- MEMORY CARD GAMEST.: 2.490 pts.
- VOLANTE V3 RACING: 6.990 pts.
- CABLE RFU: 2.490 pts.
- CABLE RGB: 1.990 pts.

## GAME BOY COLOR


12490

- ADAPT. CORRIENTE: 1.290 pts.
- LINK CABLE 1.290 pts.
- BANDOLERA POKEMON: 1.990 pts.
- ADAP. Y BATERY: 2.290 pts.
- WORMLIGHT: 1.690 pts.

Diseño: VP 626 20 53 33 (Junio 01)



OBLONGO NGUÉ. Burkina Faso. 29 años.
(Instantes después de jugar a Extermination).
PlayStation 2
EXTERMINATION
Si crees que ya no hay nada que te puede asustar. Si piensas que el miedo no va contigo. Si eres de los que están convencidos de que el pánico es cosa de los demás, va siendo hora de que conozcas Extermination. Gracias a la tecnología de PlayStation 2, Extermination introduce un nuevo concepto de juego: el **Real Time Panic**. Escenas de vídeo de gran calidad, en los momentos más tensos e inesperados, en las que podrás interactuar mediante reacciones intuitivas, salvando así situaciones límite. Y si a esto le añades acción, intriga, realismo y una trama como para quitarte el hipo, lo mejor es que te eches a temblar. El bueno de Oblongo ya lo ha probado, ¿te atreves tú?
PlayStation 2
www.es.scee.com
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. © 2001 DeepSpace Inc./Sony Computer Entertainment Inc. "Extermination"™ is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
TBWA